

# ALLETIDERS ALCOTIN ABNORD 1. OKTOBER OF TOBER

ALCOTINI åbner nu COMPU-CENTER i Aalborg! Nemlig i Maren Turisgade 12. (100 m fra Jomfru Ane Gade). Kom ind og kig. Vi har mange gode åbningstilbud. Her har vi valgt nogle få ud, som også gælder for hele landet:

# GVP HARDDISKE

**40Mb Fuiitsu** 

u. ram mulighed

A2000 52 Quantum,	4899,-
A2000 100Mb Quantum	
A500 52Mb Quantum	
A500 100Mb Quantum	
På alle Quantum HD er der plads til 8Mb RAM	

### MIGA 2000

Komplet Amiga 2000 med 1084S farvemonitor og Workbench 1.3 samt "Superbase Personal"

Før 12999.-Gælder for alle

ABMINGSTILBUD

AT-ONCE TIL AMIGA 500

før 2599.-Til A2000 2699 - ABNINGSTILBUD

## ABNINGSTILBUD

Amiga 500 med 3.5" drev, mus, 512Kb, workbench 1.3, extras 1.3 plus 5 kvalitetsspil og

QuickShot Phyton joystick.

Før værdi 5388. Merpris for 1Mb A 500 300,-

Profex monitor og TV incl. kabel 2399

PAKKEPRIS

DS/DD incl. labels 100 stk.

ABNINGSTILBUD

#### NYHEDER



Utrolig høj træfsikkerhed. Rækkevidde op til 2 meter. Komplet pakke med pistol. samt 2 spil. Værdi 997.-

Ekstra spil:

Enforcer, Aliex eller FireStar: Pr stk. KUN 249,og der kommer snart flere til

#### **DPAINT IV er på banen**

Verdens bedste tegneprogram er nu blevet endnu bedre!

Hos ALCOTINI KUN

#### ALCOTINI COMPU-CENTER, ARHUS:

Nørre Allé 55, 8000 Århus C. Tif. 86 13 98 22. (Forsendelse tif. 86 22 06 11)

Abningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30. Fre. 10-18. Lø. 9-12.



#### ALCOTINI COMPU-CENTER. KØBENHAVN:

Strandvejen 18, 2100 København Ø. Tif. 31 20 73 20. (Forsendelse tif 39 27 73 05)

Abningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30. Fre. 10-18, Lø. 9-12.





COMMODORE



ntroduktionspris KUN

incl. fjernbetjening og "welcome" CD. Vi fører de fleste CD-titler. Ring efter liste f.eks.:

Detender of the crown	399,-
Med CD lyd!!	
Wrath of the Demon	399,-
Sim City	399,-
Battle Storm	399,-
Lemmings	399,-
SERIOS	The same of

#### PD. Fred Fish serien, nr. 1-500

PD, Fred Fish serien, nr. 1-500	999,-
CD-REMIX	499,-
Time table of business end politics	499,-
Do, Science & Innovation	499,-
Advanced Military System	499,-
World atlas	799

CDTV kører selvfølgelig også almindelige CD music plader, plus dem med grafik.

PRISFALD

orbehold for trykfejl. Detailsalg kun i Danmark

 en serie af Amiga tilbehør i højeste kvalitet - til lave priser

RC-500, 512kb RAM m. UR/afbr	399
RC-2000, 2mb RAM til A2000	1999.
Master 3A-1N, 3.5" drev	999,-
Master 3A-1D, m. trackdisp	1249.
A2000 Intern 3.5" Drev	849,-
GI-500, Mus med måtte	299
GI-1000, Optisk mus m. måtte. Før 599 - NU	499.
GI-700R, Tradies mus. Fer 699 NU	649,-
GI-7000R, Tradius Trackball, Før 899, NU	599,-
JP-100, Mouse Pen. For 699, NU	599,-
JS-105, Håndscanner 64 gråtoner	2399,-



Vi har Danmarks hurtigste levering!

Postordre:

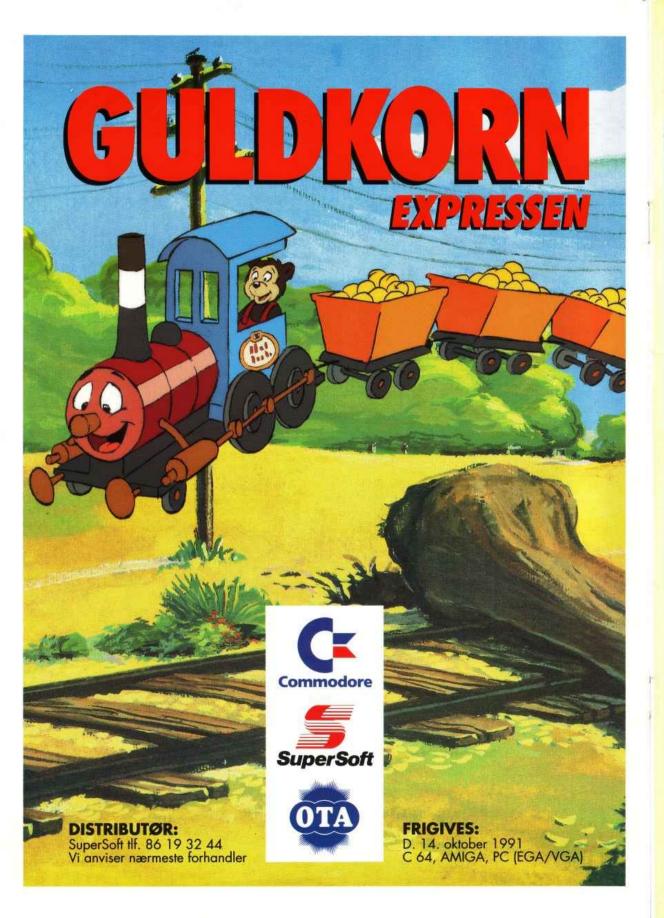
Øst: 39 27 73 05 Vest: 86 22 06 11

Telefax: 86 22 06 55





Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11 Telefontid: 9 -17.00. Priser incl. moms



Ordredaktor: Christian Martensen

Späredaktor: Søren Bang Hansen

Teknikredaktor: Jesper Steen Møller

Gvrige medarbejdere:
Rasmus: Berteisen, Dorthe: B. Poulsen, Christian
Sparrevohn, Jakho Sloth, Gert Sørensen, John Alex
Hvidlykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mont
Z. Sherar, Mane Friis-Maller, Torben Harmer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sherar, Sven Blifen, Claus Leth Jeppensen, Emil H. Pedersen, Jesper Kehlet, Lene Bichter, Claus Arvilke.

Abonnements-service: Att.: Mai Højsteen Telefontid: 11:00-16:15 Telefon: 33 91 28 33 Telefay: 33 91 28 33 Postgiro: 9 71 16 00 Arsabonnement kr. 348,50

igratis spil inklusiv) 1/2-års abonnement kr. 190, Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit tokale postkontor.

Dansk Selektiv Presse ApS St. Kongensgade 72 1264 København K Telefon: 33 91 28 33 Telefax: 33 91 01 91 Salgs og Marketingchef: Lars Merland Konsulent: Birgitte Eitye Produktionschef: Erik Lennings

finige analyseinstituttet AIM's læserundersagelse 1990 har "COMputer" 238.000 læsere - hver måned, hvilket svarer til en dækningsgrad i befolkningen på 6%

Redaktion og udgiver: Forlaget Audio A/S St. Kongensgade 72 1264 København K Telefordid: Torsdage 15-16 Teleford: Torsdage 15-16 Teleford: 33 91 28 33 Telefax: 33 91 01 21

Vigitat:
Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke
udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhang, uden forlagets skriftlige accept. Citater
med tydelig kildeanglyelse accepteres. Forlaget har
ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer
på andre medler end i bladet. Forlaget påtager sig
intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion: Dimensia III GraFX PrePress Grafik-Huset Dansk Heatset Rotation

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye COMpu-ter"di er lavet på en Amiga 3000; med tilhørende soft og hardware, af firmaet Dimensia III GraFX.

Tobisch & Guzzmann Playground Japson data

Distribution: Denmark: DCA, Avispostkontoret Norge: Narvesen



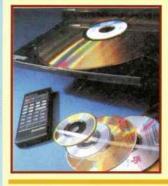


k Oplagskontrol, og Dansk Media Index, DMI

COM-BS:

"Det Nye COMputer"'s Bulletin Board System kerer 24 timer i dægnet. 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stophit og ingen parifet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Fallg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger.

"COM-BSS", telefon: 33 1.3 20 03
SysOPs: Claus L. Jeppesen å. Hans H, Bang



**COMputer Hotline '91** Nyheder fra hele verden - bl.a. om videobånd som harddisk-backup.

En weekend med CDTV Vi har kigget på dyret, og set på software som du kan købe idag. Samtidig får du en komplet liste over hvad der er på vei til CDTV'en.

Krise i Kreml Spectrum Holobyte har lavet en simulation, hvor du er statsleder af Sovjetunionen - kan DU undgå et statskup?

Z-Budget Læg dit budget, og få styr på dit regnskab med nyt dansk software

Video og Amigaen

DNC's nye serie, hvor vi viser dig hvordan du selv kan lave en video-film - med Amiga selvfølgelig.

The Color Of Saracen

Test af et nyt tegneprogram til Commodore 64 er der nyt at hente?

Grafik med dybde, 2

Vi fortsætter vores 3D-grafik artikler, og kigger i denne omgang på tre animationsprogrammer. Turbo Silver, Sculpt 4D og Imagine.

Læsernes egne billeder bliver bedømt og præmieret.



Vores spilsektion har fået nyt udseende, men indholdet er stadig det samme: masser af spiltests, kommentarer og billeder af alle de nye spil.

**Games Preview** Vi tager et smugkig på nogle af efterårets spil-udgivelser.

Secret Service Vil du gerne vinde over dine spil? Komme videre og

se de sidste baner? Så arbejder Secret Service for dig! Læserbreve, og selvfølgelig "Det Vittige Hjørne".

C så at komme igang

Fjerde afsnit af vores C-skole, hvor du også får et lille program.

Læsermarked'

Køb, salg eller bytte - det er her det sker.

**PD-Special** 

Et kig på nogle Public Domain-programmer, som ingen Amigaejer kan være foruden.

Velkommen til Amigaens verden!

Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at bruge Amigaen for første gang.

**Europa** modes DNC's udsendte rapporterer fra CES-showet i England.





#### Ny lydchip i Amigaen?

Jimmy Dionne, ansat i Commodore USA's salgsafdeling, påstår at den færdige version af Kickstart 2.0 er på vej. Som bekendt har alle A3000 ejere fået en version af Kickstart og WB 2.0, men på disk i stedet for ROM som i A500 og 2000, da det så holder døren åben for ændringer før den endelige ver-

I følge vore oplysninger, skulle de første Kickstart 2.0 ROMér være klar en gang i begyndelsen af oktober. I den færdige version af WorkBenchen er der blandt andet Indbygget CompuGraphic font support, hvilket betyder, at du kan anvende skalerbare fonts overalt.

Desuden har vi hørt at Commodore arbejder på en ny "Super-Gary" chip, men har hidtil ikke kunnet få det hverken be- eller afkræftet. Garv er som bekendt Amigaens lydchip, og den nye version skulle indeholde 16 kanaler i modsætning til de nuværende 4. Prøv at forestille dig hvordan Amigaen vil lyde, når musikeren pludselig kan sætte 4 gange så mange instrumenter til at spille samtidig! Da vi ikke kan få Commodore til at bekræfte eksistensen af SuperGary, kan vi naturligvis heller ikke sige noget om, hvornår den kommer på markedet - hvis den da overhovedet eksisterer, men vi vender selvfølgelig tilbage, når vi ved noget mere.

#### Pro 24 update

Firmaet Steinberg har netop released version 1,1 af sequencerprogrammet Pro 24 A. Denne version har følgende ændringer:

1) Nogle gange kunne der forekomme uønskede time delays i forskellige dele af programmet. Dette er nu løst,

2) I Grid Editor/Original Mode var "UN-DO" ikke muligt i den gamle version. Valgte man undo kom følgende meddelelse frem på skærmen: "PATTERN CORRUPT. reload?". Hvis/når man klikkede på relo ad, crashede programmet og viste en guru meddelelse. Denne fejl er nu rettet.

3) Den gamle version crashede nogle gange når man klikkede på MIDI clock bolet. Det er rettet.

4) Det er nu mulist at indstille locator

ns programmet kerer. 5) I Grid Editor/Level Control Window: man ønskede at lave en kurve for control nummer 7, genrerede programmet ikke data for control 7, men for forskellige andre controllers. Det virker perfekt nu.

6) Brug af Gris Editor kunne få den tidligere version til at crashe programmet.

7) Programmet kunne "sluge" events I slutningen af en pattern. Denne føjl er ret

Importor: New Music, tlf.: 86-190899.



# motion

En almindelig standard CDTV kan desværre ikke vise billeder fra CD-skiven i full-motion hastighed. En CDTV kan simpelthen ikke læse billederne ind hurtigt nok. Commodore arbejder derfor med en MPEG (Motion Picture Expert Group) komprimerings-standard, der formentlig resulterer i et full-motion addon kort til CDTV.

På Consumer Electronics Show (CES), kunne Commodore præsentere en DCTV add-on til CDTV, der giver CDTV'en en 24 bit farvepalette. Med så mange farver er Commodores CDTV i stand til at afspille Kodak's helt nye Photo CD disks. Kodak har nemlig udviklet et system, der scanner almindelige 35mm film ind i en computer og derfra videre ned på en CD-disk. Billederne bliver både gemt i almindeligt videoformat, eller i et højere opløsningsformat, som f.eks. forskellige grafikprogrammer arbejder med. Der kan ligge op til 100 billeder på een enkelt af Kodak's nye Photo CD disks. Rygter hævder at Commodore i øjeblikket ligger i forhandlinger med Digital Creations om at sætte en DCTV (24 bit farvepalette) i alle solgte CDTV'ere i USA før jul. Desværre findes DCTV'en ikke i en Pal-versi-

I USA er der også kommet en såkaldt CDXL program, samt en CDTV-PIP (picture-in-picture) add-on. CDTV-PIP er et specielt genlock, som tillader, at der bliver vist videobilleder på 1/3 af skærmen, mens en CDTV applikation kører. Med dette udstyr kan CDTV softwareudviklere lægge videoanimation med 12 billeder per sekund (1/3 skærm) ind i deres applikationer. Det bliver spændende at se, hvad der kommer ud af det.

# COMPUTER HULLINE 91



## Småt men godt

Har du opgraderet din Amiga 500 med 512 K intern hukommelse, har det sikkert irriteret dig at, der ikke er mere plads på ramkortet til yderligere udvidelse. Nu kan du til gengæld godt begynde at smile igen, for Evesham Micros hæyder at de har lavet et nyt ramkort, der

er så tyndt, at det kan sidde imellem dit gamle ramkort og din A500. Megaboard hedder den slanke sag, og den giver dig 1 ekstra MB, således at du ialt får 2 MB RAM.

Megaboardet virker med enhver internt A500 Ramkort, der ikke overskrider 90 mm i længden

> Evesham Micros Tlf: 009 44 0386 765500

## Ny lyspistol til Amiga

Alcotini kan nu tilbyde en længe ventet lyspistol til Amiga. Ifølge Alcotini har den en utrolig træfsikkerhed, som ellers kun kan findes i rigtige spilleautomater.

Dette skyldes bl.a. den indbyggede softwarecentrering af pistolen. Pistolen kan affyres indenfor en rækkevidde af 1.5 - 2 meter. Men det bedste af det hele må dog være prisen, der også inkluderer 2 spil (Orbital Destroyer og Skeet Shoot). Normalprisen ville være 1097,- men sættet sælges komplet for kr. 599 ,-!

Udover de to medfølgende spil, har Alcotini to andre titler på lager, samt to titler der er på vej indenfor de nærmeste måneder.

Alcotini selv regner med, at det bliver årets bestseller - under alle omstændigheder er en lyspistol noget, rigtigt mange Amigaejere har ventet på.

Alcotini, tlf.: 8622 0611



#### Brug din video som backup

Hvis du er harddiskejer, og ikke tager regelmæssig backup, er du enten meget bange, og kan ikke sove om natten, eller også er du ikke rigtig klog.

Enhver, der en gang har prøvet at miste indholdet på en harddisk kender fornemmelsen af at slå sig selv og banke hovedet imod væggen meget hårdt og råbe: "Hvorfor tog jeg dog ikke den backup, som jeg har tænkt over så mange gange?".

Hvis du vil, kan du selvfølgelig bruge et af de eksisterende backup- programmer, men det er altså lidt irriterende at skulle sidde og swappe 50 disketter, hver gang du vil have taget en backup.

Resultatet, og det letteste, er naturligvis, at du tager én backup.

Løsningen kan naturligvis være, at købe en tapestreamer, men sådan en er dyr. Den er faktisk heller ikke nødvendig, hvis du har en almindelig videomaskine i huset. Så køber du bare Video Backup, der er et interface, der kan omsætte data til et videosignal og omvendt. Ergo tilslutter du bare Video Backup til videoen, starter programmet, og sætter videoen igang med at optage.

En halv time senere har du en 50 Mb backup, og selv om det ikke er så hurtigt som en tapestreamer, gør det ikke så meget så længe du slipper for hele tiden at skifte disketter vel?

Hvis du nu udregner prisen på 50 disketter eller en halv times videobånd, kan du også se, at hvis du tager mange backups, er pengene hurtigt tjent hjem igen.

> Pris ca. 800 kr. Weisgerber Hard & Soft Rathausstrasse 2 6551 Fuerfeld Tyskland Tlf: 009 49 1049 6709 - 778



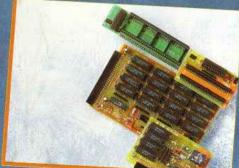
## BEIAFON

Ligesom alkabetet hænger naturligt sammen, er det helt naturligt at to kvalitetsbevidste virksomheder slår sig sammen om at distribuere kvalitets produkter.

- BETAFON ApS har fornøjelsen at kunne præsentere hele ALFA DATA's Produktlinie.
- ALFA DATA's produkter er kendetegnet ved en fantastisk høj forarbejdnings kvalitet, da der kun bruges de absolut bedste komponenter i produktionen.
- BETAFON ApS tilbyder derfor vores kunder 2 års autoriseret garanti på alle ALFA DATA produkter.

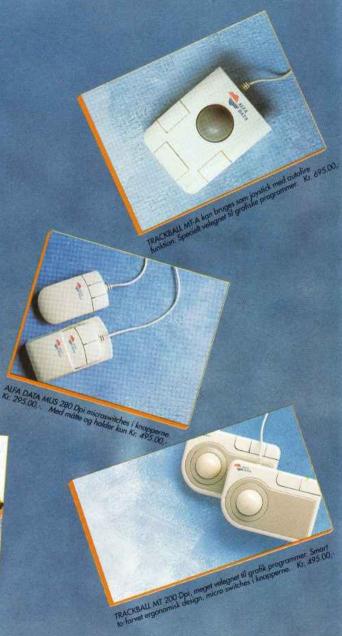


Elegant slimline AMIGA farvet diskdrev med tænd og sluk knap og viderefart bus. Fris kun: Kr. 995.00



512Kb RAM udvidelse med ur og altryder Kr. 399.00, 2Kb RAM udvidelse med gary og altryder Rigtig god kvalitet. Med 2Mb manteret KUN Kr. 1.495.00

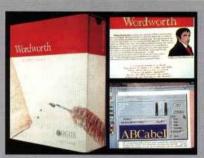
Veil. priser incl. moms.



## BEIAFON

Istedgade 79 • 1650 København V. Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

# COMPUTER HUTLINE 91



## Nyt tekstbehandlingprogram ser dagens lys

Wordworth er navnet på Digita's nyeste tekstbehandlingsprogram. Programmet viser teksten efter WYSIWYG princippet, og du kan variere fonttypen samt anvende grafik i dine dokumenter.

Wordworth fungerer også under den nye 2.0 Workbench, og så kan programmet også gøre brug af alle Amigaens opløsningsmodes, både i mono og farver.

I Wordworth lader det sig gøre at importere Wordperfect-, Kindwords-, Prowrite-, Protext- og Excellencefiler, så du får næppe overførselsproblemer fra andre Amiga tekstbehandlingsprogrammer.

Du kommer til at slippe 130 pund for Wordworth i England, hvilket bliver til ca 1475 kr excl. de væmmelige danske moms- og toldbørger.

Synes du Wordworth lyder interessant kan du henvende dig direkte hos:

Digita International Ltd Black Horse House Exmouth EXB 1/I. England Tlf: 009 44 0395 270273 FAX: 009 44 0395 268893

# Når funktionstasterne slipper op

Firmaet Concept Keyboard Company lancerer inden længe et specialbygget tastatur til Amigaen, som de kalder Concept 2000.

Det er meningen at Concept 2000 skal bruges sammen med dit almindelige QWERTY tastatur, idet Concept 2000 giver dig hele 128 eller 256 selvdefinerede taster. Ved hjælp af et program kaldet Think Overlay Designer Software fra Think Limited, er det muligt at benytte Concept 2000 sammen med stort set alle nuværende softwarepakker.

Da alle taster på Concept 2000 er dækket af blød plastic, kan du med ro i sjælen hælde kaffe, the og cola henover tasterne.

Concept Keyboard Company mener, at deres tastatur især henvender sig til skoler, idet Concept 2000 er specielt godt til undervisningsprojekter.

> For yderligere information: The Concept Keyboard Company Moorside Road Winnall Industrial Estate Winchester SO227RX



#### Nyt MIDI-keyboard fra KAWAI

Et nyt keyboard - FS 690- fra det ja panske firma Kawai har netop set dagens lys. Alle indspilnings- og editeringsfaciliteter virker perfekt med softwaren til FUN-LAB (anmeldt i DNC nr. 12/90). Der er stadigvæk 100 rytmer, 100 lyde med mulighed for op til 32400 lydkombinationer. 85 programmerbare finger ad-lib phrases (små soloer), 5 programmerbare patterns (rytme, bas og akkorder), 5 programmerbare synthesizer sounds, 20 registrering memory, 3 real-time recorders (der kan indspilles 3 forskellige melodier nøjagtig som de bliver indspillet med evt. lyd og rytmeskift undervejs). Keyboardet har MIDI in- og udgang, og der kan via Amigaen arbejdes med 4 forskellige lyde + rytme på 5 forskellige MIDI kanaler. Den helt store forskel ligger i lydene, der alle er forbedrede i forhold til forgængeren 680 - f.eks. piano, trommer, bas, sax, harmonika, guitar, orgellyde, strings mm. - ja alle 100 lyde er enten helt nysamplede eller afpudsede så keyboardet kan præstere lyde (instrumenter) i en meget høj standard, kun kendt fra meget dyre orgler og keyboards. Lydene (instrumenterne) er i 16 bits kvalitet, så PS690 er på CD-kvalitetsniveau. Keyboardet råder over 61 tangenter (5 oktaver) i fuld tangentstørrelse og der er 2 indbyggede høittalere. Prisen for PS 690 er kr. 3890,- så man får virkelig noget for pengene.

Kawai Danmark, tlf.: 86-109600

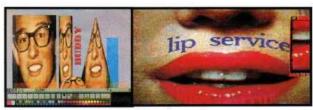
#### Nyt om vores Kupontilbud

Mange af Jer, der har reflekteret på vores annonce i det gratis-omdelte Kuponhæfte, har desværre været ude for, at spillet der følger med, "Wheels of Fire" ikke virkede 100%. Flere disketter var behæftet med en del fejl, allerede da vi fik dem fra vores leverandør SuperSoft, så vi var faktisk magtesløse.

Vi kan kun beklage det dybt, men heldigvis har vi lavet en aftale med SuperSoft, således at hvis du hører til dem der har fået et defekt spil, så kan du kontakte firmaet, og få dem til at give dig et nyt spil der virker...

SuperSoft, tlf.: 86 19 32 44

# COMPUTER HUTLINE 91



#### Photon Paint får konkurrence

Hidtil har Photon Paint været temmelig enerådende på markedet, når det drejer sig om HAM tegneprogrammer. Men ud over Deluxe Paint IV som nu er på vej, er der også en anden aspirant til titlen som det bedste HAM tegneprogram på markedet. Det hedder SpectraColor, og kommer fra Bazbosoft, der også står for Photon Paint. Det ligner sin forgænger på mange punkter, men har et par nye finesser. F.eks. kan du nu animere en brush, fuldstændig som i Deluxe Paint, bortset fra at den her er i HAM mode. Desuden kan du wrappe dine brushes rundt om alle mulige former, så du kan f.eks. få pigen på billedet til at bevæge sig forskelligt på de 3 sider af kuben.

Farvemenuen kan let trylles om til en animationsmenu, der mest af alt minder om betjeningspanelet på en videomaskine. Du kan spole frem, tilbage, afspille osv. hvilket gør det pærenemt at styre animationerne. Det giver alt i alt et godt bud på det hidtil bedste HAM tegneprogram til dato, men lad os nu se hvadDeluxe Paint IV kan diske op med.

#### Lav suveræne animationer

Hvis du selv har prøvet at lave animationer på Amigaen, er du sikkert stødt på de to klassiske problemer. Enten har du ikke RAM nok, eller også kan du ikke få afspillet din animation hurtigt nok til at det ser flydende ud. Sidstnævnte er især problemet, hvis du har lavet din animation vha. en raytracer i HAM mode, hvor der er mange ting, der flytter sig på skærmen samtidigt. Så har maskinen nemlig svært ved at vise så komplicerede billeder hurtigt nok.

Nu er løsningen på dette problem kommet, og den hedder Simpatica. Det er såmænd et program, samt en komplet softwarestyret videomaskine. Sidstnævnte kan optage en frame (billede) af gangen styret af programmet. Hvis du f.eks. har en animation, der fylder 1000 iff billeder



(og har en stor harddisk), angiver du bare filnavnene i rækkefølge i Simpaticas styreprogram. Så sætter du processen igang, og nu læser maskinen alle billederne ind ét for ét og optager dem på videobåndet. Et par timer senere, kan du så gå ind, spole båndet tilbage, og se den fedeste (og længste) animation du nogensinde har set.

Programmet giver desuden mulighed for preview i lille størrelse, hvor du kan se en miniversion af din animation, der naturligvis ikke kræver så meget RAM. Du kan også redigere videobåndet, hvis du f.eks. opdager, at der er en enkelt frame, der er forkert. Så kan du bare lægge den ind en gang til, uden at skulle optage resten af animationen forfra.

Faktisk er den eneste dårlige ting ved Simpatica, at det koster 20000 kr. Det vil jo nok afholde de fleste hobbyraytracere fra at købe den!

Artbeat Computer Graphics 2 Wickham Place Basildon, Essex SL6 5UN England

#### Betafon officiel Alpha-distributør

I DNC nr. 6/91 omtalte vi en ny produktserie kaldet Alphadata - de har nu fået en officiel dansk distributør, nemlig Betafon i Istedgade. Ifølge direktør Claus Bergstrøm er det igennem grundige forhandlinger med producenten, lykkedes at blive eneforhandler af deres produkter, der består af følgende:

Optomekanisk mus, med en opløsning på 280 dpi og med microswitches i knapperne (kr. 295.-), Trackball MT-A. der også kan bruges som joystick med autofire (kr. 695,-), plus den billigere udgave, MT 200 dpi (kr. 495,-), der er en opto-mekanisk 200 DPI trackball, som gør det noget nemmere at arbeide med på din Trackball'en passer direkte i musporten og arbejder også som en almindelig mus. Knapperne er med micro switches, så de bliver ikke slidt så hurtigt.

Desuden består Alphadataserien af et slimline diskdrev, med on/off-knap og gennemført bus (kr. 995,-), og endelig diverse RAM-udvidelser, på hhv. 512Kb inkl. ur/afbryder (kr. 399), samt 2MB inkl. Gary og on/off-knap. Bestykket med 2MB koster denne lille sag kr. 1495,-.

Betafon, tlf: 3131 0273



#### Kob GVP hos din lokale forhandler

MultiGros A/S har indgået en distributionsaftale med Nikita Data A/S, så MultiGros A/S fremover varetager al distribution af en stribe GVP-produkter, deriblandt GVP harddiske. Samtidig er prisen faldet væsentligt (ca. 1.000 kr. pr. harddisk), og det bliver nu muligt at købe GVP hos din lokale forhandler, til samme pris som på postordre.

Direktør for Nikita Data A/S, Michael Friis er tilfreds med aftalen, "Vi kan nu koncentrere os om professionelle løsninger til Amiga, og det er noget der har manglet i Danmark. Samtidig kan GVP-produkterne nu komme ud i hvert hjørne af landet, da MultiGros A/S, som landets største Amiga-distributør, i forvejen har et godt forhandlernet," udtaler Michael Friis.

> De nye priser på harddiske bliver: A500 (52MB Quantum) kr. 5.999,-A500 (100MB Quantum) kr. 8.999,-

A2000 (52MB Quantum) kr. 4.899,-A2000 (100 MB Quantum) kr. 6.999,-

Kontakt MultiGros A/S, tlf.: 86 22 42 88, eller din lokale forhandler.

## OLE GRÆDER

Ole sparede 40 kr., da han købte sin RAM-udvidelse hos et lille firma, der lovede ham et års garanti. Efter tre måneder virkede den ikke. Og firmaet var væk! Så er en garanti ikke meget værd. Ole købte en ny RAM-udvidelse, igen meget billigt hos et lille firma. Den så

Det kan være dyrt at købe for billigt hos tilfældige firmaer!

lidt tynd ud, men en RAM-udvidelse er vel en RAM-udvidelse. Sådan er det ikke. Ole's AMIGA 500 brændte af, da han satte RAM-udvidelsen i. Så nu græder

Tør du andet end at købe dit computerudstyr hos BMP-Data, der som de eneste i branchen yder 2 (TO) års garanti på langt de fleste produkter??? Tilmed får du hos BMP-Data 8 dages fuld returret og

30 dages ombytningsret, og både før og efter købet kan du benytte den gratis teknikerbistand. Denne service får du kun hos os, fordi vi udelukkende sælger kvalitet, og vi ved, hvad vi

Velkommen hos BMP - Data! - Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler.

har med at gøre. Efter mere end 6 gode år i hjemmecomputerbranchen er vi en af de mest pålidelige leverandører, du kan vælge - TØR DU ANDET???

gar

#### CARTRIDGES

#### ACTION REPLAY II

til Amiga 500/2000 seneste vers. Soundtracker lyd-ripper

- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere arbeide med diskdrevet
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spil og slow-knap
- Effektiv virus-killer Flyt sprites fra spil til spil
- eller tean selv nye Assembler/diassembler
- Hugger let lyd og billeder 2 års naranti

Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekvirér vort særlige informationsark herom

**ODANSK MANUALI** 

998,-A500 A20001.098,

#### STEREOSYSTEM

#### ZY-FI stereoforstærker med 2 stk. 3-veis høittalere

Er du træt af den flade lyd fra de indbyggede højttalere i din monitor? Så lad den gode lyd fra din Amiga komme til ære med ZY-FI stereosystemet. 2 solide 3-veis minihøittalere med indbygget forstærker og volumenkontrol giver dig perfekt HI-FI lyd. Flot sort design. E Solid kvalitet og 2 års garanti. Strømforsyning medfølger.

Hele sættet kun kr. 698.- (AMIGA/ATARI)

kr. 748,- (C64/128)

AMIGA USER skrev: ...the ZY-FI amp comes very highly recommended.



#### STEREOSAMPLER

#### SMARTSOUND Stereosampler

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMiGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (samplerate op til 100 kHz).
- Gem lyden på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som
   Anders And eller lav et ACIDHOUSE mix. Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til
- sampling via parallelporten. 2 års garanti.

SmartSound er smart! Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,-Incl. kabel og stereo-software

Kr. 398,-

#### INDBYGNINGSKASSE **SMARTSTAND**

SmartStand ger det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrod placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads 2 års på dit computerbord og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC. SmartStand er

dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprøjtelakeret i den rigtige Amigafarve

KUN

kr. 298,

#### AMIGA VIDEO DIGITIZER

#### Årets bedste digitizer pakke-tilbud THE COMPLETE COLOUR SOLUTION

Rost til skyerne i den engelske fagpresse. F.eks. udtaler "Amiga-user": "Kan man ønske sig mere?"

Rombo-digitizeren digitaliserer i 4096 farver fra både videobåndoptager og kamera. Laver prisklassens absolut flotteste billeder i op til Interlace. Digitaliserede billeder kan gemmes som IFF og køres ind i ethvert tegneprogram. Til farvedigitalisering kræves en RGB-splitter, der naturligvis er inkluderet i pakketilbuddet. Ved hjælp af den medfølgende animationssoftware inhubers i parkeibedet. Ver ealtime framegrabbing, og på denne måde optage en stumfilm og gemme den på disken. Til bearbejdning af de færdige billeder medfølger Photon Paint. Et ægte HAM tegneprogram i 4096 farver. Det hele er klar til brug på AMIGA.

PAKKETILBUD:

Digitizer 1998,- Photon Paint 798,-RGB-Splitter 1498,-

SPAR 1296,- KUN 2998.for hele pakken Rekvirér gratis demodisk

TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

#### DISKDREV

#### **ZYDEC 3.5" EXTERNT DREV**

Engelsk topkvalitet med præcisions drevmekanisme fra Citizen. Meget støjsvag og udstyret med stik til evt. flere drev, afbryder, støvklap, metalkabinet og luftindtag med støvfilter.

Kun kr. 898,-



#### MUS

#### ZYDEC **DESIGN-MUS**

ZYDEC Design-mus er den AMIGA-mus der ligger bedst i hånden. Med indspiration hentet i dråbeformen opnås et design, der bevarer det faste greb om musen uden nogen skarpe kanter. Zydec Design-musen er europæisk topkvalitet, når det er hedst

Kr. 298.-

#### DE FLOTTESTE FARVER!

Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.

MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).

 Utroligt mange muligheder for at variere teksten Mange landes tegnsæt indbygget f.eks. DK, GB, S,N,D,USA,E og F. Kan danne 50 forskellige, klare farver.

Lynhurtig: 120 tegn/sek

SOFT TODAY beskrev denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.-



#### Commodore MPS1550C Kr. 2698,-

garanti

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirer gratis skriftprøve!

#### MARKEDETS MEST STØJSVAGE

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og
- Skriver utroligt flot en mellemting mellem en 24-nåls og en laserprinter. Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter sværten direkte
- på papiret, derfor skriver printeren smukt og lydløst. Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution:



#### Commodore MPS1270 Kun 1998,-Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet

værdi kr.342,-). Rekvirer gratis skriftprøve!

#### ZYDEC RAMUDVIDELSER TIL A500

#### 512 KBYTES

Få en hel Mega-byte i din AMIGA 500 på 5 minutter! Den danske vejledning fortæller dig nøjagtigt, hvordan du skal gøre. Leveres både med og uden ur og batteribackup, begge udstyret med afbryder. Markedets mest fejlfrie!

512 kb uden ur og batteri kr. 348,-512 kb med ur og batteri kr. 398,-

ZYDEC 1,5 Mb Hyad siger du til at komme op på 2,0 Mb på een gang? ZYDEC 1,5 Mb giver dig muligheden. Leveres komplet med RAM, GARY-adaptor, afbryder, ur med batteribackup og dansk monteringsvejledning. Kræver Kickstart 1.3 (se opstarten). Kun kr. 1298,-

#### ZYDEC MEGABOARD ZYDEC Megaboard er en fantastisk ny-

hed til alle, er har en 512 kbytes RAMudvidelse. ZYDEC Megaboard kobles sammen med din 512 kbytes RAMudvidelse (max. 90 mm lang) og vupti du har 2 Mb i

computerent ZY-DEC Megaboard leveres komplet med alle nødvendige RAMkredese og GARYadaptor samt en dansk monteringsveiledning. Kræver Kickstart 1.3 (se opstarten). Kun kr. 1098,-



#### BMP-DATA:

HUSK at du trygt kan handle hos os - markedets bedste garantibetingelser. Industrivei 19





FAX: 42 288 255 42 28 87 00 Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER H	ERMED:	MIN ADRESSE ER:
STK	KR.	NAVN:
STK	KR.	GADE,NR:
STK	KR.	POST NR:
STK	KR.	BY:
STK	KR	TLF.NR:

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

nd kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00.

#### BETALING

porto kr. 20,

+ porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-) IALT tillægges kr. 45,-

GRATIS TILSENDT: AMIGA KATALOG C-64 KATALOG DIGITIZER DEMO

FØLGENDE ØNSKES SKRIFTPRØVER PÅ - FARVEPRINTER MPS1550C INK-JET PRINTER MPS1270

Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer. Kuponen må gerne skrives af eller kopleres, Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22%



Før CDTV'en kan loade eller afspille, skal CD-pladen placeres i en lille plastic-kassette.

It var parat. Skrivebordet var ryddet, og pladsen ved siden af monitoren var omhyggeligt tørret af for støv og kaffepletter. Alle aftaler var for længst aflyst. De næste tre dage var det bare mig og CDTV'en.

Den så ud som jeg huskede den fra udstillinger, demonstrationer og pressefotos, selvom den naturligvis var langt flottere i sine naturlige omgivelser - altså hjemme hos mig.

Den veier ikke særlig meget, er ikke særlig stor, og designet er enkelt. Det er ikke til at se det, hvis man ikke lige ve' det - men indeni sidder der altså en komplet Amiga 500 med 1 Megabyte intern RAM - PLUS et CD ROM drev, der tilmed dublerer som almindelig CD-afspiller.

Det er absolut lykkedes Commodore at camouflere enhver edb-reminiscens. Den helt almindelige forbruger, der får nervøse trækninger ved synet af et tastatur, har ikke noget at frygte her. CDTV'en ligner mest af alt en ganske almindelig CD-afspiller.

Til gengæld kan den medfølgende fjernbetjening nok få enhver hifi-kender til at spærre øjnene op. Okay, det er ikke et tastatur, men der er mange knapper, og det er i hvert fald nødvendigt at tage begge hænder til hjælp. Den infrarøde "remote control" skal nemlig bruges til at kontrollere maskinens to forskellige ansigter - altså både CDTV'en og CD-afspilleren.

#### **Dyret fodres**

Uanset hvilken af de to funktioner man benytter, er mediet det samme: compact disc'en. Men man lægger den ikke bare sådan direkte ind i maskinen, for CDTV'en skal ikke fodres på samme måde som almindelige CD-afspillere. Først skal CD-pladen lægges ind i en lille beskyttende plastic-kassette (en såkaldt "caddy"), der fungerer på samme måde som plastic-rammen på en almindelig 3.5" diskette.

Derefter proppes hele kassetten - med indhold - ind i det store CD-drev, der sidder på maskinens frontpanel.

Men hvad skal CDTV'en så have at spise? Da jeg hentede maskinen, så jeg samtidig mit snit til at snuppe en pæn bunke CD'ere. Her er en gennemgang af de CDTV-titler, der i skrivende stund findes på det danske marked. Jeg har givet hver titel en OVERALL karakter, der bl.a. skal ses som udtryk for, i hvor høj grad programmet udnytter CDTV'ens potentiale.

#### **DEFENDER OF** THE CROWN

Cinemaware Kr 395

Cinemawares debut-spil er en ægte klassiker, der på grund af sin store "imponator-effekt" sikkert har været direkte medvirkende til, at så mange folk købte en Amiga, dengang i den kritiske start-fase, hvor Amigaen endnu ikke havde etableret sig på markedet. Derfor valgte jeg at starte min CDTV-weekend med netop dette spil.

Frejdigt proppede jeg skiven i kassetten og kassetten i CDTV'en. Start-op billedet (en særdeles flot afløser for den primitive "workbench-hånd") blev erstattet med en loader-skærm, og en lille diode på frontpanelet bekræftede, at CD'eren var igang med at loade.

Så var der den velkendte intro-musik. Den lød så underligt "ægte", hvilket ganske enkelt skyldtes, at lyden kom direkte fra CD'en. CDTV'ens Amiga-del blandede sig pænt udenom. For at være sikker prøvede jeg at afspille program-CD'en i min egen CD-afspiller. Og jo, minsandten: På den måde kunne jeg i ro og mag lytte til hele spillets soundtrack - fra ende til anden.

Og det gælder ikke kun musikken. Mange af Amiga-versionens tekstbeskrivelser bliver nu læst høit af en mandlig speaker, og også lydeffekterne (sværdklirren, de såredes rallen etc.) er blevet erstattet med "the real thing"

Men ellers er spillet stort set identisk med Amiga-versionen. Grafikken er uændret, hvilket desværre også gælder gameplayet - spillet er stadig alt for let, og jeg gennemførte det da også i første forsøg. OVERALL: 66%

#### ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIC DICTIONARY

**Xiphias** 

Kr 595 Underholdning (spil) er ikke CDTV'ens eneste anvendelse. En anden kategori er opslagsværker og forskellige databaser.

Dette leksikon skulle angiveligt indeholde 180.000 ord og 3.000 illustrationer. Først skriver man det ord, man gerne vil slå op. Det vil sige, man er nødt til at styre en lille pointer rundt på nogle bogstaver på skærmen - præcis som vi kender det fra actionspillenes highscore-tayler. Det er en langsom proces, som er ret irriterende i starten, men efterhånden vænner man sig

For fjernbetjeningen er faktisk ret nem at bruge. Den er heller ikke så kritisk med, om den infra-røde sender nu også peger direkte mod sensoren på CDTV'ens frontpanel. Det virker simpelthen, og man glemmer hurtigt at det er en trådløs enhed, man har med at gøre.

En smart ting ved dette leksikon er, at man kan søge direkte på de ord, der anvendes i definitionerne. Man kan godt få lang tid til at gå med at gå på opdagelse i disse krydsreferencer.

Nogen gange ledsages forklaringerne af et par billeder. Teknisk fejler de digitaliserede fotos ikke noget, men det virker som om, de er udvalgt ret tilfældigt. Der er alt for lidt forklaring til illustrationerne, og man får nærmest det indtryk, at de er smækket på bagefter som en hurtig gimmick. Hvis man slår op under et ord som "hund", vil man f.eks. typisk få et hurtigt slideshow med billeder af en række tilfældige hunde. Var det ikke mere relevant med en systematisk gennemgang af de forskellige racer? Noget tilsvarende sker, når man slår op under "kvinde": Snapshots af et par tilfældige hunkønsvæsener. Meget flot, men havde det ikke været smartere at udnytte Amigaens grafiske potentiale til f.eks. at vise en biologisk planche?

Programmet indeholder tillige en mulighed for at få maskinen til at udtale ordene, men også dette må betegnes som en gimmick. Det er nemlig Amigaens indbyggede stemme (aarggghhh!) der taler, og så behøver jeg vist ikke sige mere.

"Encyclopedic" står der i titlen, og det betyder, at dette program skal ses som en slags mellemting mellem ordbog og leksikon. Men som leksikon er programmet ikke meget bevendt. Kun meget få personer er medtaget, og igen virker udvælgelsen lidt

Hvis CD-mediet skal konkurrere med bogen på dette punkt, må medlets interaktive muligheder udnyttes bedre. Dette program er underholdende at lege med og sjovt at "bladre" i, men det kan ikke erstatte et "rigtigt" leksikon.

OVERALL: 67%

#### CLASSIC BOARD **GAMES**

Merit Kr 455

Skak, Dam og Backgammon - det er de tre "klassiske brætspil", der henvises til i titlen. Gameplayet er der altså ikke noget nyt i. Grafikken er heller ikke bemærkelsesværdig.

Det interessante er, at programmets beskeder er mundtlige. Okay, det er der jo for så vidt heller ikke noget nyt i - det kunne 64'eren allerede for 5 år siden ("He slimed me!").

Nej, det nye er, at dette spil kan tale til dig på flere sprog! Det er virkelig en imponerende oplevelse, at opleve hvordan instruktioner og spil-beskeder bliver givet engelsk, fransk, på tysk, lapansk.

Absolut en fascinerende forsmag på CDTV'ens potentiale indenfor sprogundervisning

OVERALL: 76%

#### WRATH OF THE DEMON

ReadySoft

Det var ReadySoft, der producerede Dragon's Lair, og dette spil vidner om, at firmaet lægger stor vægt på det med grafikken. Animationerne er meget flotte og veksler mellem det uhyggelige og det sjove. Gameplayet er der til gengæld ikke meget at skrive hiem om: Du styrer din kriger fra venstre mod høire - først til hest, senere til fods. Ved hjælp af sværdet skal du tage kampen op mod de fiender, der kontinuerligt angriber dig. Blandt andet en klodset drage, der er så godt animeret, at man skriger af grin, hver gang den bevæger sig.

Men gameplayet er primitivt (omend ikke helt så primitivt som i Dragons Lair spillene!), og hvad værre er: Så vidt jeg kunne se, var der tale om en direkte konvertering fra Amiga-udgaven. Det svarer til den gamle praksis med at konvertere ST-spil direkte til Amigaen. Og det er ikke en måde at behandle et nyt medium på!

OVERALL: 64%



"Women in Motion" - En bizar ide!

#### WOMEN IN MOTION

On-Line

Kr 395

Her er virkelig en besynderlig titel... Det er ikke et spil, men blot en samling animationer af nogle æld-gamle film-klip, hvor en række nøgne eller let påklædte damer udfører diverse stunts: Går hen ad en vej, smider vand i hovedet på hinanden, vender

Og det er det hele! Joe, der er ganske

# WEEKEND DCDTV

Der har været talt og skrevet meget om Commodores nye, fantastiske multi-media maskine. Lever den op til forventningerne?

Af Søren Bang Hansen

vist mulighed for at fryse animationeme og lave printer-udskrift, men hvad skal man bruge det hele til? Billederne er da meget charmerende, men når man først har set dem. hvad så?

Jeg kan ikke med min bedste vilje forestille mig, hvordan nogen kan købe denne titel uden at blive dybt skuffede!

OVERALL: 24%

#### HOUND OF THE BASKERVILLES

On-Line Kr 395

Vi fortsætter i hunde-verdenen, men denne gang i en noget anden tone. For som enhver Sherlock Holmes kender vil vide, så kan selv ikke den mest blodtørstige Pit Bull terrier måle sig med Baskervilles Fido...

Jeg er selv lidt af en Sherlock-freak, og havde derfor gjædet mig til et spændende og atmosfærisk interaktivt eventyr, baseret på mesterdetektivens berømte sag om den selviysende spøgelseshund, der huserer på den engelske hede ved nattetide... Det startede da også ret lovende. Spillet taler med den rigtige britiske accent (igen ægte CD-lyd), og jeg blev straks placeret bag Sherlocks skrivebord. Og der blev jeg... Ja, hele spillet foregår bag skrivebordet!

Faktisk er det forkert overhovedet at bruge betegnelsen "spil". Hound of the Baskervilles er i virkeligheden blot en stor database, hvor du kan bladre rundt i de breve, dagbogsnotater, beviser mv., der knytter sig til sagen. Og det er der ærligt talt ikke meget sjov ved.

OVERALL: 40%



"Hound of the Baskervilles" - Hvis du nipper lidt til den te, der står på dit skrivebord, udsættes du for dette billede og en passende slubrelyd.

#### **MY PAINT**

Saddleback Kr 455

Efter ovenstående ubestemmelighed er vi her tilbage ved endnu en klar kategori for anvendelse af CDTV'en: Undervisning. Og da CDTV'en er så nem at bruge, er perspektiverne særligt spændende, når det gælder indlæring for de mindste årgange.

"My Paint" er et eksempel på, hvad vi kan vente os i den retning. Programmet kan nok bedst beskrives som en junior-udgave af Deluxe Paint. Udover selve tegneprogrammet er der også mulighed for at farvelægge færdige streg-tegninger (med en "fill" funktion). Programmet er selvføligelig meget begrænset, men det er jo netop hele ideen - at de små også skal kunne finde ud af det.

For eksempel er der en "magisk" funktion, hvor barnet styrer en tryllestav rundt på skærmen. Bag tryllestaven kommer der lidt efter lidt et færdigt motiv til syne (som evt. bagefter kan farvelægges).

Tegningerne er holdt i en glad og venlig streg, og hvis billedet f.eks. forestiller en smilende hundehvalp, kan man sågar få CDTV'en til at udstøde et lille muntert bjæfl

Der er også tilløb til lidt bogstav-indlæring, idet nogle af motiverne er kombineret med deres begyndelsesbogstav.

Her er vi imidlertid tilbage ved det gamle sprog-problem; "Hund" begynder altså ikke med "D"...

OVERALL: 70%

#### SIM CITY

Infogrames

Kr 395

Franske infogrames er et af de første store, etablerede firmaer, der støtter CDTV'en.



"Sim City" - Som noget nyt kan du zoome ind på landskabet, der i dette tilfælde er en charmerende lille middelalderby.

Sim City behøver vel ikke nogen nærmere præsentation, så lad os i stedet koncentrere os om, hvad der er specielt ved CDTVudgaven. Igen er det musikken, der er den mest åbenlyse forbedring - dette er ægte CD-sound (kan spilles på enhver CD-afspiller).

Spillet indeholder desuden den "Archi-

#### Sound Of Music

Midt i al snakken om interaktive spil og programmer må du ikke glemme, at CDTV'en faktisk også er en komplet CD-afspiller! Maskinen har de sædvanlige hifi-dimensioner, og passer derfor fint ind i ethvert stereo-rack. Men hvordan klarer den sig i sammenligning med markedets dedikerede CD-afspillere?

Det er for det første ret irriterende, at man ikke bare kan smide sine musik-skiver direkte i maskinen. CDTV'en har ingen pladeskuffe, så man kommer ikke udenom det lille plastic-hylster. Det indbyggede display er heller ikke nær så omfattende som vi er vant til fra traditionele CD-afspillere - der er f.eks. ingen angivelse af spilletid. Instrument-panelet er også ret beskedent, og man leder forgæves efter alle de fiks-fakserier, som moderne CD-afspillere tilbyder. Programmering, musik-kalender, gentage-funktion mv. kommer først frem, når man tænder for det tilsluttede fjernsyn. Dette burde ikke være nødvendigt, eftersom mange brugere sikkert vil lade CDTV'en indgå som en del af stereo-anlægget. Så er det irriterende, at man også skal tænde for fjernsynet for at gøre brug af CD-afspillerens lidt mere avancerede funktioner.

En anden - og måske nok så væsentlig - ulempe er, at CDTV'ens indbyggede blæser larmer lige lovlig meget. Det kan godtforstyrre lydoplevelsen lidt, specielt ved klassisk musik.

Men bortset fra denne irritationsfaktor er lydkvaliteten god. Jeg sammenlignede CDTV'ens lydgengivelse med en splinterny Harman/Kardon 7500II bitstream CD-afspiller til 3500 kr, og selvom CDTV'ens lydbillede ikke var helt så dynamisk og nuanceret, så lød den absolut bedre end så mange andre CD-afspillere, jeg har hørt. Gengivelsen var detaljeret, neutral og korrekt til mindste detalje. Med to 16-bit konvertere og 8 gange oversampling kan CDTV'en i hvert fald



Med sit sorte hifi-design passer CDTV'en perfekt ind i de fleste stereoanlæg.

sagtens konkurrere med de fleste CD-afspillere i den populære 2000 kroners klasse, og på grund af sin præcise laser-teknologi (som er helt nødvendig, når CD-drevet udover musik også skal kunne indlæse program-data) er den desuden mindre følsom overfor ridser og fedtfingre end "almindelige" afspillere. Og så skal vi da heller ikke glemme, at CDTV'en (i modsætning til normale CD-afspillere) kan udnytte de CD'ere, der er indspillet efter det særlige CD+G format. Der er ikke så mange af dem i øjeblikket, men hvis CDTV'en virkelig slår igennem, vil flere pladeselskaber formentlig begynde at udnytte den ekstra plads på CD'erne, som kan visualisere musikken med grafiske billeder, sangtekster og andre relevante informationer. Og så gør det jo ikke længere så meget, at man skal tænde for fjernsynet.

∢ tecture"-del, der i Amiga-versionen skal købes seperat. Her kan du vælge mellem forskellige tidsaldre, lige fra det vilde vesten til fjern science fiction. Hver tidsalder har sin egen kendings-musik, men gameplayet er fuldstændig det samme, uanset hvilken tid du vælger. Kun grafikken er ændret, og så hedder tingene noget andet (tog bliver til dilligence osv.). Spillets bruger-interface er blevet lavet helt om, så det passer bedre til CDTV'ens infrarøde kontrol-enhed. Det kræver tilvænning, men efterhånden sidder det i rygmarven, og man klikker lystigt frem og tilbage uden at tænke nærmere over det. Der er faktisk sket en del direkte forbedringer i forhold til Amiga-versionen. For eksempel kan man "zoome ind" og se sin by på nært hold. Man kan også til hver en tid hente oplysninger om en hvilket som helst lokalitet, blot ved at klikke på den. Så præsenteres man for en komplet opgørelse over stedets værdi, kriminalitet, forurening, vækst... Et klart eksempel på, hvordan man kan udnytte en kontrol-enhed, der har mere end to knapper! Bortset fra disse forbedringer minder gameplayet om Amiga-udgaven, hvilket ikke skal tages som nogen kritik. Infogrames har lavet en flot konvertering af et godt spil. (Men hvorfor kan man ikke længere snyde med skatte-procenten?)

OVERALL 84%

#### GLÆD JER TIL..

Stort set alle softwarehuse med respekt for sig selv har en række nye CDTV-titler på vej. Her er en lyn-oversigt:

\* How Things Work

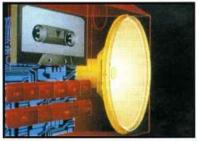
En pædagogisk forklaring af, hvordan en række dagligdags ting fungerer. God ide, og de første skærmbilleder tegner lovende.

#### \* Case of the Cautious Condor

En kriminalroman i tegneserieform, (Se DNC nr. 7, side 24.)

\* Airways

En flyve-leder simulation i stil med det gamle "Kennedy Approach"



Med "How things work" kan du se, hvordan en række dagligdags ting virker.

#### Trivial Pursuit

Den klassiske spørgeleg, her udsat for ægte lyd og tale.

#### \* Herewith the Clues

Endnu en mordgåde. Baseret på et værk af den engelske forfatter Dennis Wheatley (han er bedstefar til Domarks direktør, og denne titel udgives da også af Domark).

\* Dr. Feelgood

Lægebog for hele hjemmet. Masser af animeret grafik, lyd og musik. Afsnit om alt fra førstehjælp til tandpleje og sexualoplysning.

#### \* 'Nam

Domarks politisk/strategiske wargame. Nu med filmiske sekvenser og ægte lydeffekter.

#### \* Our House

Opslagsværk om forskellige husholdningsting (komfurer, fjernsyn etc.), og hvordan de har udviklet sig gennem tiderne.

#### Complete Works of Shakespeare

Godt gættet, Shakespeare's samlede vær-

#### Scary Poems for Rotten Kids

"Utraditionelle" børnerim...

#### \* Illustrated Holy Bible

Bibelen, interaktiv og illustreret!

CD-versionen af Spectrum Holobytes klassi-

ske F16-simulator kommer komplet med de mange data-disketter, som Amiga-ejerne måtte købe særskilt.

#### \*B.A.T.

Ubi-softs cyberpunk eventyr. Oplysningerne er endnu sparsomme, men med CDTV'en skulle det være muligt at skabe alle tiders atmos-

\*Advanced Military Systems

Stor database med oplysninger om en række våbensystemer.

#### \* Battlechess

Interplays klassiske alternative skak-spil. Nu med bedre lvd.

#### \* Loom

Lucasfilm er også med på CDTV-vognen. Med deres film-baggrund kan vi forhåbentlig se frem til ægte interaktive film.

#### \* Their finest hour

Den action-prægede flysimulator fra Lucasfilm. CD-versionen indeholder film-sekvenser fra rigtige luftkampe.

#### Ninja High School

Animeret tegneserie af den hårdstlående vari-

#### \* Indiana Jones & the Last Crusade

Manden med hatten vender tilbage. Spillet skulle efter sigende indeholde både film- og lydklip fra filmen.

North Polar Expedition

Genopdag Nordpolen. Programmet blev oprindeligt udviklet på et større CD-ROM system, men nu vil Virgin altså simulere den berømte ekspedition på CDTV'en.

#### Jack Nicklaus Golf

Accolade har sendt et fotografhold ud på en 18-hullers golfbane, og deres billeder er sat sammen til dette spil. Hele banen er således opbygget af 8.000 digitaliserede fotos!

#### \* Snoopy: Case of the Missing Blanket Kan Nuser finde den forsvundne sutteklud?

\*Sherlock Holmes, Consulting Detective

Endnu et spil med den berømte detektiv i hovedrollen. Forhåbentlig er det mere interaktivt end "Hound of the Baskervilles"...

#### Guinness Disc of Records.

Alle de sædvanlige skøre rekorder - nu også med relevante illustrationer og lyd-sekvenser.

#### Gardenfax: Indoor Plants

Guf for havefolket - en database over indendørs planter

#### \* Gardenfax: Garden Plants

Mere guf for havefolket - denne gang om udendørs haveplanter.

#### \* Gardenfax: Fruits, Vegetables and Herb

Endnu mere guf for havefolket - nu om den spiselige del af planteriget.

#### \* Gardenfax: Trees, Shrubs, Roses

"Number one... the larch!".

#### \* Cinderella

Den gamle historie om Askepot for børn.

#### \* World Vista Atlas

Et komplet interaktivt atlas med kort over alle verdens lande og en del større byer. Tegner meget lovende.

#### \* McGee

Et interaktivt "gå på opdagelse" spil. Minder efter sigende meget om "Cosmic Osmo", som nogen måske kender fra Macintosh'en

Gameplayet i CDTV-udgaven af dette aldrende shoot'em up er det samme, men der er mere grafik og bedre lyd.

#### \* Music Maker

Lav dit eget akkompagnement til dine favorit musik-CD'er!

#### \* CD Remix

Hug sekvenser fra dine CD-plader, og sæt dem sammen i dit helt eget multi-mega-monster

#### A Bun for Barney

Illustreret børnehistorie - fortalt på engelsk.

#### \*Murder, Anyone?

Flere mord, der skal løses. Igen er det On-Line, der står bag

#### \* Pro Tennis Tour 2

UbiSofts klassiske tennis-spil kommer til CDTV. Flere oplysninger når vi får dem.

#### \* Spirit of Excalibur

Virgin udgiver dette rollespil i en CD-version med bedre grafik og lyd.

#### \* Timetable of Science & Innovation

Illustreret leksikon over videnskab og opfindelser.

#### \* Timetable of Business & Politics

Illustreret leksikon over politik og forretnings-

#### \* LTV English

Lær engelsk med din CDTV! Set med danske øjne et meget interessant program.

#### \* New Basic Electronic Cookbook

Hele 1.800 madopskrifter - hentet fra tre forskellige kogebøger.

#### Fun School 3

En konvertering af det populære undervisningsprogram, allerede er udgivet til Amigaen.





"Psycho Killer" -Ved at animere digitaliserede billeder er det lykkedes at opnå en stemningsfuld og meget filmisk effekt.

Her ses spillets psykotiske hovedperson...

#### **₄PSYCHO KILLER**

On-Line Kr 395

Det er en kold og våd oktober-aften. Tågen ligger tæt og grå, som en klam dyne over det trøstesløse landskab.

Du kommer kørende i din bil... pludselig dukker der en anden bil op på vejen foran dig. Den holder på tværs og blokerer hele kørebanen. Du må træde på bremsen.... hurtiet!

Sådan starter Psycho Killer. Spillet kan med rette betegnessom en interaktiv film. Det er bygget op på den måde, at du ser handlingen udfolde sig på skærmen i digitaliseret - og meget velanimeret - grafik, og så skal du påvirke bedgivenhedernes gang



"Psycho Killer" - Du bevæger dig rundt i landskabet ved at klikke på pilene nederst til venstre.

ved at klikke med pointeren - de rigtige steder og på de rigtige tidspunkter. I dette tilfælde skal du f.eks. klikke på bremsen, før du braser ind den parkerede bil.

Du finder hurtigt ud af, at der er en psykotisk morder på spil. Da du stiger ud af din bil for at se, hvad der er galt, når du lige at få et glimt af, hvordan han jagter en ung

Ved at klikke på nogle pile nederst i skærmbilledet forlader du vejen, og begiver dig ud på markerne i den retning han forsvandt. Du kommer til en bro. Men da du vil gå over... gispl

Pludselig kommer psykopaten til syne under broen, og han har en kniv. Igen gælder det om at handle hurtigt: Du klikker ham i ansigtet, og straks belønnes du med synet af, hvordan du sparker ham i hovedet (\*Eat my Reeboks!\*).

Det hele er lavet i ægte filmisk stil med panoreringer, skuespillere osv. Det er ikke bare tomt pral, når "rulle-teksterne" taler om instruktør, fotograf, regissør og så videre. Dette er virkelig en interaktiv film. Atmosfæren er næsten for meget af det gode (læs: onde!). Aldrig før er jeg blevet så skræmt af et spil.

Så meget desto mere deprimerende var det, da jeg efter en lille times spil måtte konstatere, at jeg havde gennemført spillet. Punktum finalel Det var de 395 kroner.

Spillet er også alt for lineært opbygget der er ikke engang en save-funktion.

Endelig skæmmes gameplayet en del af CDTV'ens langsomme access-tid. Dette er desværre et generelt problem: Det tager sin tid at hente data ind fra en compact disc!

OVERALL: 47%

#### Konklusion

For det første: CDTV'en er en god maskine. Den dynamiske kombination af Amiga og CD-ROM giver mange spændende muligheder for interaktiv underholdning, undervisning og informationssøgning. For det andet: Disse muligheder bliver ikke udnyttet ordentligt af de CDTV-titler, der for øjeblikket er i handelen. Programmerne er simpelthen for dårlige!

Okay, det er måske, hvad man kunne for vente. De første C64- og Amiga-spil var jo heller ikke det helt vilde. Men hvis der ikke snart begynder at dukke nogle titler op, der virkelig udnytter CDTV'ens potentiale, så har Commodore et problem.

Forbrugerne finder nemlig først ud af, hvad CDTV'en kan, når de ser den gøre det. Det er med andre ord softwarefirmaerne, der skal sikre CDTV'ens fremtid. Vi har set det med PC'eren, der først for alvor slog igennem, da offentligheden fik kendskab til det elektroniske regnearks velsignelser. Det er som altid softwaren, der skal sælge maskinen!

Den umiddelbare opgave må derfor være at fremskaffe noget bedre software - helst i en fart, inden konkurrenternes produkter begynder at ånde CDTV'en i nakken. Commodore står i forvejen overfor den uhyggeligt svære opgave at forklare forbrugerne, hvad CDTV'en overhovedet er for noget. Det er aldrig nemt at positionere en helt ny produkttype, og CDTV'en er Commodores største nyhed siden Commodore 64.

Det er imidlertid langt fra sikkert, om CDTV også bliver en ny "Commodore 64 succes-histore". Måske er fiaskoer som "C16" og "Plus 4" et bedre sammenligningsgrundlag? Vi ved det ikke endnu, men fremover vil vi anmelde alle de nye CDTV-titler her i bladet, så du selv kan følge med i, hvad der sker på området. På den måde får du baggrund for at afgøre, om du selv vil investere i en CDTV (eller CD-opgradering til din Amiga).

For i sidste instans er det selvfølgelig dig, der afgører CDTV'ens fremtid.

#### Konkurrenterne



Den nye Pioneer CLD 1500, der kan afspille CD-plader i alskens størrelser. Nu bliver den måske også CDTV-kompatibel.

Der er slet ingen tvivl om, at fremtidens underholdning vil være baseret på interaktiv CD-teknologi. Spørgsmålet er bare, hvilken standard, der bliver den fremherskende.

Commodores CDTV-system har den fordel, at maskinen allerede er tilgængelig i forretningerne - i modsætning til mange af de konkurrerende systemer, der efter talrige forsinkelser stadig befinder sig på tegnebrættet i en velbevogtet fabrikshal et eller andet sted i Holland eller Japan. Til gengæld er mange af de konkurrende systemer teknisk bedre end CDTV.

For det første er der alle konsollerne, der givetvis med tiden vil blive udstyret med CD-drev. Pålidelige kilder vil vide, at der snart kommer en prisbillig CD-ROM til Nintendos nye "Famicom" spillekonsol, der i sig selv slår Amigaen med flere længder. Nintendo har tidligere vist, at de bare kan det der med markedsføring - hvilket er mere end man kan sige om Commodore. Også andre konsoller ventes at følge efter.

Der findes desuden et par PC-baserede CD ROM systemer, som vi imidlertid godt kan se bort fra i denne sammenhæng. De er simpelthen for dyre, og er da også mest rettet mod erhversbrugere.

Så er der det gamle Laser-disc system med de store CD-plader i LP-størrelse. Systemet blev introduceret af Philips tilbage i 1981, men selvom denne standard endnu ikke er slået igennem, er det for tidligt at afskrive den helt. Pioneer har f.eks. netop lanceret en helt ny CD-afspiller, der både kan afspille laser-discs (typisk til spillefilm i digital superkvalitet) og almindelige musik CD'ere. Og nok så interessant: Pioneer arbejder med tanken om at gøre maskinen CDTV-kompatibel!

Men CDTV's værste konkurrent er nok CDI-systemet, som nu langt om længe skulle være klar til at blive sendt på markedet undervaremærket Philips. Det er altså de store drenge i elektronik-industrien, der står bag, og Commodore får absolut sin sag for, hvis de skal ud i en frontal konkurrence med mastodonter som Philips og Sony.

En af CDI'ens fordele er, at den bygger på ny teknologi i modsætning til CDTV'en der - sagt lidt kynisk - blot er en halvgammel computer kombineret med en CD-afspiller. CDI'en vil der for have bedre grafik, og angiveligt vil den også understøtte det omtalte FMV ("Full Motion Video") format, der giver mulighed for realtime video-animationer ("film").

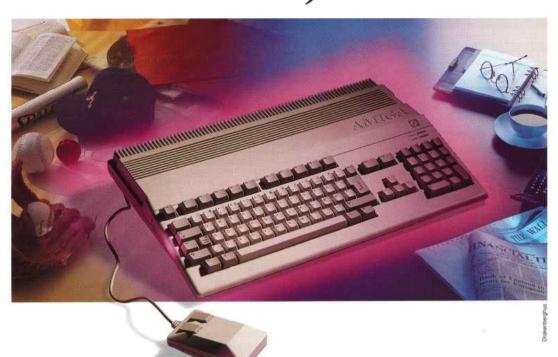
Commodore taler om, at de i fremtiden vil opgradere CDTV'en til også at understøtte denne mulighed - men foreløbig er det vist blevet ved snakken. Samtidig har den engelske afdeling af Commodore antydet, at CDTV'en vil blive opgraderet, så den ligeledes understøtter Kodaks's nye "Photo CD" format, hvor man kan gemme sine fotografier på CD. Noget kunne altså tyde på, at Commodore allerede sysler med en "CDTV 2". En udsigt, der utvivlsomt vil få en del potentielle købere til at vente og se tiden lidt an, før de investerer i den eksisterende udgave af CDTV'en.

Kort sagt: Forvirringen er total! Markedet vil i den kommende tid blive oversvømmet af forskellige, ukompatible CD-ROM standarder, og mange af dem vil være teknisk bedre end Commodores CDTV.

Men teknisk overlegenhed er ikke automatisk nogen garant for succes på det marked, hvor forbrugerne altid har det sidste ord at skulle have sagt. Det klassiske eksempel på denne problemstilling er den gamle strid mellem de to konkurrerende video-formater: VHS og Betamax. På trods af at Betamax faktisk er et bedre system, var det som bekendt VHS båndet, der i den sidste ende slog igennem.

Og hvis Commodore ellers spiller deres kort rigtigt, er der en god chance for, at CDTV går hen og bliver et af fremtidens foretrukne underholdnings-medier.

# Vokseværktøj



Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd. Programmering. Masser af software. Tekstbehandling. Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.

Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i mikroprocessorernes fantastiske univers.

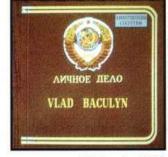
Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted mod det næste årtusinde.



- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

# Krise i Kreml

Du kunne selv have forudset de fantastiske begivenheder i Sovjet, hvis du havde haft spillet "Crisis In The Kremlin", fra Spectrum Holobyte.



Den 26-årige russer Vladimir "Vlad" Boculyun, der nu bor i USA, stod for de animerede TV-ud-sendelser i spillet, samt spillets viden om det "rigtige" Rusland politikken, KGB's metoder og holdninger, hæren, de intellektuelle og folkets humør.

Af Marshal M. Rosenthal

et er som taget ud af en Tom Clancy thriller. Et statskup er planlagt og udført af en gruppe gamle konservative, der ikke bryder sig om tilstandene i deres land, der skyldes landets præsident

De sætter præsidenten i fængsel - med hans "dårlige helbred" som undskyldning (ligesom i 50'erne) - og fylder gader og veje med tanks og soldater, alt imens de proklamerer deres ønske om at genoprette lov og orden, for at skræmme befolkningen. Det forfærdelige ved dette er, at det virkelig skete, og ikke i et lille og ubetydeligt land, men i et af verdens absolutte supermagter, Sovjetunionen.

#### DU bestemmer

For 20 år siden rullede tanks ind i Tjekkoslovakiet, med et andet og mere dødbringende resultat. Men nu foregik det i hjertet af Sovjet, Moskva. Og man kan ikke lade være med at tænke på, hvad der egentlig skete?". Hvorfor blev statskuppet igangsat? Hvad troede denne gruppe på 8 mand, at de kunne opnå - og skære helt ind til benet: hvad kunne Gorbachov have gjort for at undgå en sådan situation? - Hvad ville DU have gjort?

Og det kan du finde ud af, i et isnende realistisk (læs: skræmmende) computerspil fra Spectrum Holobyte, **Crisis In The Krem- lin**. Dette er din chance for at blive præsident for Sovjetunionen, og selv holde tøjlerne. Hvilket også indbefatter problemerne. Hvad med de enkelte republikkers selvstændighedskrav?

Manglen på boliger? Hjemvendte soldater fra den tidligere Østblok? Madmangel, frygten for at tabe ansigt overfor resten af verden, og alt det andet er nogle af de problemer, du er oppe imod.

Heldigvis kan du ikke blive skudt i et spil (endnu). Spillet går ud på hvis nu. Ved at bruge en rigtig økonomisk model af Sovjetunionen, kan spillere tage politiske beslutninger, styre budgetter og lave reformer. Man kan være undertrykkende som Stalin, eller lade staten synke hen i anarki. Begræns folkets rettigheder, eller giv pressen frie hænder, og se hvad der sker.

Som Kammerat Præsident er det din opgave at blive ved magten i 30 år (held og lykkel) Vælg en politisk filosofi (ultra-højre, ultra-venstre eller noget i midten), og sæt så alle de økonomiske, sociale og politiske parametre. Det indebærer bl.a. at kæmpegæld skal vendes til overskud, at du hele tiden skal være populær hos de fleste, og tage de hårde beslutninger, der altid vil genere nogle. Større privatisering gør folket glade, men hvad med de konservative der ønsker central kon-

trol? Der skal også tildeles penge til forsvaret - du skal altså prøve at styre et system i forfald, med den ene fod i graven - men sørg for at du ikke ender der selv.

Følg med i TV og radio

Du kan hele tiden holde øie med hvad der foregår, via nyhedsbureauer, memo'er fra ind- og udland, TV og aviser. Historierne skabes afhængigt af de situationer, der opstår som følge af din politik. TV'et står heller ikke stille, der er nemlig animerede scener, der viser hvad der sker rundt om i Sovietunionen (inkl., en smistudievært). Memo'er kommer fra flere kilder, bl.a. KGB. høit placerede embedsmænd og Videnskabsakademiet og skal vurderes. Nogle er vigtige, andre værdiløse, og atter andre spår alvorlige problemer.

#### Russiskamerikansk

Grunden til at spillet er så godt inde i den russiske mentalitet skyldes, at det er et russisk-amerikansk samarbejde. Den originale model for simulationen blev designet af Larry Barbu, en forretnings-konsulent fra San Francisco. Hans samarbejdspartner er 26-årige Vladimir Baculyun, der blev ansat hos Spectrum Holobyte for et års tid siden, efter at han

havde emigreret fra Rusland. Bortset fra at han stod for de animerede TV-udsendelser i spillet. brugte Baculyun, der igvrigt har en doktorgrad i matematik, sin viden om det "rigtige" Rusland, i spillet - politikken, KGB's metoder og holdninger, hæren, de intellektuelle og folkets humør. Således skabtes et scenario, der fulgte de rigtige begivenheder tæt. Som eksempel er der altid en chance for, at KGB udsteder et dekret om at du er "blevet svg". og at soldater er på vej for at "hjælpe dig på hospitalet". Og når tanks'ene så ruller ind i Moskvas gader - tja, så ved du at det

Grafikken består af digitaliserede billeder af vores ven Gorba, samt flere af hans modstandere. Spillet bruger "peg & klik"-metoden, når du skal tage de svære beslutninger.

Crisis In The Kemlin er mere og andet end bare et godt strategispil. Det er også en indsigt i hvordan en stat fungerer og hænger sammen, og en indsigt i et systems enorme kompleksitet, der også indeholder ukendte og ekstreme farer.

Fakta:

Crisis In The Kremlin Spectrum Holobyte 2061 Challenger drive Alamade, California 94501 115A

#### **Crisis In The Kremlin**



Som Præsident for Sovjetunionen er det din opgave at blive ved magten i 30 år. Du skal så klare alle de økonomiske, sociale og politiske problemer, der opstår - ellers kan du risikere at blive kuppet, ganske som det skete for Gorbarchov!



Du kan hele tiden holde sje
med hvad der
foregår, via nyhedsbureauer,
breve og memoer fra ind- og
udland, TV og
aviser. Tag en
beslutning, og se
hvordan det påvirker hele situationen.

# Danskudviklet Budgetprogram: Z-Budgetprogram:

I denne test kikker vi nærmere på Z-budget, som er et dansk udviklet privatøkonomi-program, hvor du sikrer dig et solidt overblik over din privatøkonomi.

Af C<mark>laus L</mark>eth Jeppesen

Render du den undrende fornemmelse i slutningen af måneden, når hele månedslønnen er brugt, og du kun kan genkalde et sløret billede af, hvor pengene blev af? Med Z-Budget skulle den fornemmelse nu være fortid, for programmet lover at du nemt og hurtigt vil kunne overskue dine indtægter og udgifter.

I omfang er Z-budget et beskedent stykke software, som du får på en enkelt disk, og manualen er læst i løbet af ganske kort tid. Men heldigvis behøver emnet privatøkonomi heller ikke at være specielt kompliceret, det gælder trods alt kun om at holde styr på indtægter og udgifter henover en tidshorisont. Det har derfor været muligt for Bech & Erlik Software til en beskeden pris, at lave et program der rydder op i din privatøkonomi, og som er nemt at bruge.

#### Begyndelsen

Z-budgets hovedmenu er delt op i 4 forskellige kolonner, med betegnelserne Måned, Indtægt, Udgift og Overskud øverst. Hver måned er at betragte som et delresultat, idet Z-budget lægger dem sammen til et samlet årsresultat nederst på skærmen. Desuden beregnes din gennemsnitlige indtægt, udgift og overskud.

Men sådanne resultater får du naturligvis ikke før du indtaster indtægts- og udgiftsdata for hvert enkelt måned. Dette gøres ved at vælge funktionen Indtægter eller Udgifter under rullegardinmenuen Budget. Vælger du eksempelvis Januar måned, dukker et posteringsvindue op på skærmen. Posteringsvinduet består af en bred tekstsøjle hvor du anfører arten af din postering, hvilket f.eks. kan være løn, salg af Atari

ST eller Casinogevinst i Blackjack. Dernæst indtastes beløbsstørrelsen i den højre søjle. Når du har tastet alle månedens indtægts- og udgiftsbeløb i de respektive posteringsvinduer, får du månedens totalstørrelser samt differencen imellem dem serveret i hovedmenuen.

#### Analysefunktionerne i Z-budget

Når du som ovenfor beskrevet har givet Z-budget oplysninger om dine indtægter og udgifter, og specificeret hvor de stammer fra, råder programmet over en række analysefunktioner, du nu kan gøre brug af.

Det er her, Z-budget er i stand til at give dig overblik og mere detaljerede oplysninger over din privatøkonomi, end du normalt råder over. Forestil dig f.eks. at du kunne tænke dig at vide hvor betydningsfuld en enkel type postering er for dit budget. Det kunne f.eks. den førnævnte casinogevinst, der godt kanvære svær at bedømme, idet den kan være ret svingende. En sådan posteringstype kan du starte med at sætte i økonomisk perspektiv ved at vælge funktionen Analyse. Z-budget spørger da, om du ønsker alle posteringer i måneden kaldet Casinogevinst sammenfattet, eller om du ønsker at betragte den isoleret.

Beder du Z-budget om at lave en sammenfatning af posteringen, laver programmet et lagkagediagram, der viser hvor stor en andel posteringen Casinogevinst udgør, set i forhold til månedens andre indtægtsposteringer som f.eks. løn, aktieudbytte, rente osv. Nu må du naturligvis også gøre dig klart, at med en sådan posteringstype som Casinoge-

1

#### Privatbudget med Z i!

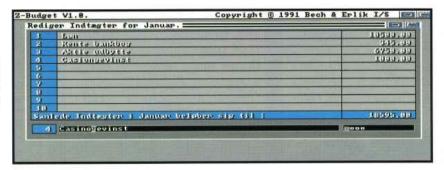
I hovedmenuen beregnes årsresultatet, der i dette tilfældet beklageligvis er negativt.

Mined	Indiagree	Udgif ter	Ovenskud
Januar Februar Nants Ayril Haj Juni Juni August September Oktober November	19595.00 19845.00 21207.00 21207.00 15075.00 15075.00 23095.00 15095.00 23095.00 23095.00 23095.00 23095.00	12005.00 11750.00 11750.00 10256.00 10256.00 20256.00 14256.00 27251.00 14256.00 14256.00	6150.0 2005.0 6005.0 1005.0 -0505.0 -0505.0 -0505.0 -0505.0 -0505.0 -0505.0 -0505.0
Total	199558.80	200509.09	-1049.0
Gennensni t	15529.17	16715.66	-97.4

Ved hjælp af Balance-diagrammet viser Z-budget dig indtægter og udgifter, samt differencen (med grønt) inde i midten af søjlerne.



Her indtaster du månedens indtægter. Det er vigtigt at du konsekvent giver ensartede posteringer samme benævnelse, ellers kan Z-budget ikke sammenfatte dem.



vinst, bør du på udgiftssiden også indføre en mindre populær men ikke desto mindre relevant posteringstype kaldet Casinotab.

Laves en sådan, kan du ved hjælp af Analysefunktionen se hvor tungt din spillelast ligger dig til byrde, set i forhold til dine andre udgifter i måneden.

Hvis du godt kunne tænke dig at komme helt til bunds i hvor meget din spillelidenskab koster dig på langt sigt, kan du i Z- budget lave et helt specielt gambler setup, der KUN har Casinogevinst på indtægtssiden, og Casinotab på udgiftssiden. På den måde får du differencen imellem gevinst og tab, for hvert måned og et månedsgennemsnit. Desuden får du at vide hvor meget du har tabt eller eventuelt vundet på årsbasis.

Det kunne jo være at Z-budget kunne give dig et godt incitament til at kvitte Casinoet, eller omvendt, hvem ved?

#### Grafisk analyse

I hovedmenuen kan du vælge at analysere dit privatbudget efter 3 forskellige grafiske metoder. Hviste du vælger funktionen Blokdiagram vises indtægter og udgifter per måned. Blokdiagrammet viser ikke forskellen imellem indtægter og udgifter, den kan til gengæld studeres ved at vælge funktionen Balancediagram.

Du kan også vælge at lave et Liniediagram, der giver dig indtægter og udgifter pr. måned, men som samtidigt indtegner det akkumulerede årsresultat for hvert enkelt måned.

#### Finansieringsfunktionen

Det kan ofte være relevant for ens privatøkonomi, at kunne lave analyser af lån med fast ydelse. I finansieringsvinduet findes der følgende 5 parametre: Lånebeløb, Rentesats pr. termin, Fast ydelse, Antal afdrag og Udbetaling. Hvis du indtaster 4 af de 5 parametre udregner Z-budget selv den 5. Kunne du godt kunne tænke dig at låne penge til en harddisk, kan du få Z-budget til at forudsige tilbagebetalingsbeløbet og oplyse dig, hvor meget du ialt kommer til at betale i rente. Du får desuden opgivet størrelsen af din restgæld, samt forholdet imellem rente og afdrag i hver enkelt termin. Finansieringsdelen af Z-budget er fikst lavet, og du behøver ikke at kende noget til beregninger af denne type for at gøre brug af programmet.

#### Konklusion

Z-budget er som et værktøj meget anvendeligt, men samtidigt også uhyre nemt at gå til. Til prisen får du absolut et brugbart program, men som det gælder for så mange forhold, varer det ikkelænge, inden godt smager efter mere. Det er f.eks. smart at du kan sammenfatte posteringer inden for et måned, men hvorfor kan det så ikke gøres inden for hele året? Den grafiske fremstilling af ens årsbudget giver også et godt overblik, det havde bare været rart om den kunne printes ud på papir, som det er tilfældet med budgettallene. Men det er småting taget prisen på 299 kr. i betragtning.

Z-budget er derfor et godt bud på et billigt seriøst stykke Amigasoftware, der godt nok er simpelt, men som ikke desto mindre løser en opgave Amigaejere kan have meget glæde af.

Supersoft: 8619 3244



#### AMIGA 2000



## OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000: 8.995,-AMIGA 3000 fra: 24.395.-

#### Tilbehør til AMIGA 2000

3.5" Diskettedrey 995.-3.495,-XT-kit AT-kit 4.695.-Intern genlock 495,-20 Mb harddisk 2.295,-50 Mb harddisk 3.275.-2 Mb RAM-kort

8 Mb RAM-kort 6.995.-68020 ACC, kort 9.760,-

2.595,-

#### Monitorer

Commodore 1084s 2.395,-2.399,-Philips 8833-II Philips monocrome 1.095,-Alle monitorer leveres m. kabler.

#### **Printere**

Star LC 20 1.825,-Star LC 24-10 2.795,-Star LC 24-200 3.395,-Star LC 24-200c 3.995,-Star LC 200 Colour 2.695,-

Leveres med 2 år's autoriseret garanti.

Matrix printere leveres med DK manual+kabel.

# ABSOLUT

#### **Printere** fortsat

Star laser LS-8II Den nye! 8 sider/min. 8.535,-Og 1 Mb ram

MPS 1230 1.695,-MPS 1550C 2.695,-(MPS 1230 og 1550C er også til C64)

SOMMER TILBUD Fuiitsu SP320Q 2.995,-Olympia ESW 1000 1.995,-Fuiltsu SP320Q og Olympia ESW 1000

er typehiulsprinter.

The Arcade

2 stk. i pakke

The Boss

#### **Joystick**

260.-

199,-

495.-

Red Ball 329.-Super three way 395,-Super Pro Autofire 295.-Quickshot Apache 1 125,-Quickshot Python 1 TURBO III 178,-Quickshot Maverick 1 225,-Quickshot Trådløs

#### Diskdrev

ALFA DATA Diskdrev 3.5 Med afbryder og aennemført bus 995,-Qtec 5.25" diskdrev Tænd/sluk bus 1.595,-Commodore slimline 1.095,-3.5" diskdrev

#### Disketter

Basf 3.5" 99.-Basf 5.25" 78.-Esselte 3.5" 99,-46,-Esselte 5.25"

#### Disketter forsat

395.-

799,-

100 Stk. NO NAME 3.5" DD/DS 100 Stk. NO NAME 3.5" HD/DS

#### Harddisk

Commodore A590 20Mb, med mulighed for 2Mb RAM udv. 3.495,-RAM pr. stk. 512Kb 295.-GVP 42Mb harddisk 5.495,-GVP 52Mb harddisk 5.995,-GVP 105Mb harddisk 8.995.-1Mb RAM moduler 600,-

Autoriseret GVP forhandler.

#### AMIGA TEKNO PAKKE

Pakken for den lille tekniker. imponér dine venner og forældre. Lav dine egne spændende og lærerige elektronik forsøg.

- Pakken består af: 1 stk. AMIGA 500
- 1 stk. TEKNO PAKKE, bestående af:
- Elekronik Kursus
- Komponenter
- Eget Programmeringssprog · -og meget meget mere ....
  - Mulighederne er simpelthen ENDELØSE !!!

PRIS 4.495,-

#### Indstikskort A500

DMA-Port Kabel 495,-DMA-Port forlænger 195,-DMA-port 585,expander Nordic Power

999.-

999,-

Cartridge

MKII

Action Replay

# AMIGA

#### Musik & Lyd

Datel Sound Sampler 795,Amitech sampler 695,Datel Midi interface 695,Alcotini sound sampler 795,Creative Sound sampler 849,Audio Master III 745,Intersound 8895,-

#### Tilbehør

Amiga TV modulator 295,musemåtter 78,-Mousemaster joystickmus omskifter 395,-



A10 stereohøjttalere til	
alle Amigamodeller	385,-
Støvlåg til A500	150,-
Philips TV-tuner	995,-
Boot Selector	98,-
Kickstart omskifter	295,-
Multiplayer kabel 2m.	195,-
Diskbox 80 stk. 3.5"	89,-
Diskbox 100 stk. 3.5"	110,-
Diskette taske 10 stk.	129,-
Diskette taske 20 stk.	185,-

#### Kommunikation

Tornado 2400B modem1.695,-Mini modem 1.495,-Online komm. prg. 1.195,-

#### Brugerprogrammer

Interword	695,-
Interspread	695,-
Haicalc	395,-
The Works	995,-
Diskmaster	545,-
Wordperfect 4.1	1.995,-
Excellence	3.495,-
Superbase	495,-
Amiga Budget	495,-
Amiga Tips3/Lotto	495,-
Quarterback Tools	695,-
Quarterback Vers. 4.2	595,-
Amiga Comal	995,-
Interasm	895,-
Lattice C 5.10	2.395,-
Maxiplan Plus	1.395,-

Commodore's nye interaktive multimedie system, er den geniale kombination af knivskarpe billeder og krystalklar CD lyd. CDTV systemet er som skabt til undervisning, informationssøgning og underholdning. De mange tilslutningsmuligheder og den enorme kapacitet (Op til 550Mb pr. CD).

Kom ind I vores butik eller ring og hør nærmere på alle de spændende muligheder, der åbner sig i den uforlignelige CDTV verden.

INTRODUKTIONSPRIS 6.495,-

#### RAM udvidelser

A501 Commodore 512Kb RAM udvidelse ALFA Data 512Kb RAM udv.	595,-
Med ur + afbryder ALFA Data 2Mb RAM udv. Med GARY Adp., ur og afb.	399,-
Uden RAM ALFA Data 2Mb RAM udv. Med GRAY Adp. RAM,	798,-
ur og afbryder AdRAM 560 2Mb Udbyg-	1.495,-
gelse til A 540. Med RAM AMIGA 1000 1.5Mb RAM udv. Insider II, leveres	2.695,-
uden RAM AdRAM 540 4Mb udvidelse med GARY adaptor,	2.395,-
leveres uden RAM	1.495,-

#### Video/Grafik

Håndscanner	2.495,-
Videon 3.0	3.795,-
Digipaint	795,-
Digipaint 3.0	1.595,-
Digiview 3.0	1.995,-
Digiview 4.0	2.495,-
Photon Paint 2	695,-
TV text Professional	1.895,-
TV Show	1.295,-
Pro Video Plus	3.995,-
Professional Page 2.0	2.995,-
Professional draw 2.0 SHARP JX 100 A5 farve scanner med	
scanlap software	7.995,-
Deluxe Paint 4	999,-
Pagestream ver. 2.	2.495,-

#### IC Kreds

Gary	175,-
Denise	360,-
Paula	460,-
Agnus	260,-
Agnus 1Mb Chipmem	260,-
8520	125,-
68000	155,-
Kickstart 1.2	250,-
Kickstart 1.3	250,-
Hybrid Video	165,-
Alle reservedele til Commode	ore

#### Mus & Trackball

Computere lagerføres.

	-
Mega mouse 200 dpi	295,-
ALFA Data Trackball 200 dpi	495,-
ALFA Data Trackball 200 dpi	
Kan bruges som Joystick	
med autofire på C64	695,-
Optisk mus 300 dpi	595,-
ALFA Data mus 280 dpi	STORES.
Lev. med måtte og holder	395,-

Vi forbeholder os retten til at ændre priser og specifikationer uden varsel. Alle priser er inkl. moms

Fax 43 71 09 77

## BEIAFON

Istedgade 79 • 1650 København V. Tif. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



2630 Tästrup

CENTERAFDELINGEN
City 2, Plan 3 Telefon 42 99 09 77

# Video og Amigaen

Velkommen til DNC's nye special-serie, hvor vi vil vise dig, hvordan du selv kan lave din egen video med en Amiga. I første omgang gennemgår vi den nødvendige information, du SKAL have i baghovedet, førend du for alvor kan gå igang med selv at *skabe*.
Og alle kan være med!

#### Af Marshal M. Rosenthal, USA

fra fortiden, kan du huske vedkommende på tøjet, måden han/hun talte på, og de ideer han/hun havde. Bøger og sprog - de er alle en skriftlig del af vores kulturarv. Men vi beskæftiger os for det meste på det visuelle plan - og aldrig før så meget som i dag, med satellit-modtagere og digitaliserede billeder, der sendes henover globen i løbet af sekunder.

Før var det sådan, at kun en lille skare af mennesker havde tilgang til redskaber, der kunne skabe det vi så: de professionelle videofolk med deres kraftfulde og dyre udstyr...

#### Amiga billig og bedre

Nu er det udstyr kørt af banen af Amiga, en computer der er designet til video-opgaver. Først og fremmest skyldes det et udgående signal fra computeren, der er "låst" fast til den rette sync for video - ulig andre computere som Macintosh, der må ty til det ene trick efter det andet for at få signalet til at makke ret.

Og så er der Amigaens specielle grafik-chips, der er i stand til at klare krævende video-arbejde der betyder manipulation direkte på skærmen og Video-RAM (Chip RAM på Amigaen). Priser på udstyr følger altid prisen på selve computeren. Macintosh-computere (selv den nye Classic) koster en hei del, og kræver en bunke tilbehør hvis du vil have bedre farve, større ydeevne etc. Der er Mac-udstyr rasende dyrt, især indenfor et specialiseret område som digitalisering og video-udstyr.

Men fordi Amigaen er så billig,

følger udstyret efter, og holder sig indenfor en rimelig prisklasse. Det betyder selvfølgelig ikke at det er gratis, men det gør at man kan få god kvalitet fra en billig maskine.

#### Lær grundreglerne

Det kan være en stopklods for mange mennesker, at man skal lære og forstå HVAD video går ud på, før man kan gå igang - det kan være det tekniske sprog, udvalget af udstyr og andre ting, der går i vejen for den kreative proces. Men det ER vigtigt at forstå de mest grundlæggende ting.

Så det vi håber på med denne

andre former for input, men slutresultatet skal være noget, der kan ses

Så lad os begynde med processen at få levende billeder ned på et bånd

#### Lad os finde et kamera

Allerførst skal vi finde et kamera. Nu er kameraer jo pr. definition af høj kvalitet, og de giver et meget stabilt signal. Uanset om det er NTSC, PAL eller SECAM (videostandarden i forskellige lande; Danmark bruger PAL), så regner dette signal med, at resten af udstyret i vores kæde også opfat(medmindre du har et eksotisk High Definition-TV eller bruger en monitor). Min gode ven Izzy bruger et Hitachi farve-kamera, i hans arbejde som illustrator. Kameraet har RGB-udgange og en opløsning på 640x400 linjer, det dobbelte af et normalt kamera, og det samme som mit s/h Panasonic.

Men hverken hans eller mit har zoom, hvid blænde eller andre smarte features, som gør en Camcorder ideel til at filme ting eller mennesker. Det er slutresultatet der tæller, så det er om at følge signalet og holde det stabilt hele vejen igennem vores udstyr, til det endelig bånd. Og uanset hvad, så er resultatet ganske imponerende.

#### Hvor kommer inputtet fra?

Inden vi går videre skal det lige nævnes, at inputtet sagtens kan komme fra et still-video kamera, som Canon's Xapshot eller en version med højere opløsning, eller et DAT-bånd. Inputtet kan også komme fra en VTR (Video Tape Recorder), der dog ikke skal forveksles med VCR (Video Cassette Recorder - alm. videobåndoptager). Det har noget med tidskoder at gøre, men det kommer vi til om lidt. Inputtet kan selvfølgelig også være fra en computer, ved at bruge en genlock, eller et interface til at overføre computerbilleder eller animationer.

Under alle omstændigheder bliver det indkomne signal sendt til vores optager - normalt en VTR, der så gemmer det til senere eller endelig brug. Lyd kan også kom me med på samme tid, og kan reguleres via et mixer-board ud til et eller to kanaler.

Det valgte optage-medium lige nu er 3/4" Umatic-bånd. Det er stort set bare et større bånd, der kører i en større maskine end din



serie, er at kunne vise mulighederne for at lave sin egen video. Og det betyder at du skal have banket noget viden ind i baghovedet så det bliver dér, så du kan gå igang med den sjove og kreative del af arbejdet.

#### Det er det vi mener

For at gøre tingene helt klart fra starten: Når vi siger "video" mener vi bevægelige billeder på et magnet-bånd (ligesom en video-film). Det udelukker ikke ter signalet, og at kvaliteten er (næsten) lige så god, når det når til enden af kæden, videobåndet.

Men et ordentligt signal er ikke forbeholdt high-end kameraer, den transportable Camcorder giver et signal der er lige så godt. Forskellen er oftest opløsningen, da modellerne der kan købes i almindelige Radio-TV-butikker kun har en opløsning der er halv så stor som de professionelle kameraer.

Men det skal ikke hindre os, for dit TV er også kun i lav opløsning videobåndoptager derhjemme. Fordelene er, kort sagt, at det større bånd optager et renere billede, der kan overføres til andre VTR's med minimal tab af kvalitet. Der er også stabiliteten afspiller-hovedets mekanisme dette er bestemt ikke noget som du finder i din hjemmevideo.

#### Tids-kode

Angående stabiliteten, så skal bånd være konstant i orden, for at virke korrekt. De fleste inputenheder skal gennem en såkaldt TBC (Time-Based Corrector - tidsbaseret korrigering) førend de fungerer ordentligt og accepterer billeder fra kameraer og videobånd.

Et bånd bevæger sig rent fysisk i et afspiller-hovede. Så glem alt om at det er stabilt. En TBC fungerer som en slags buffer, der renser signalet, gør det stabilt og så sender det afsted. Adskellige VTR's og nogle video-kameraer har det indbygget, men for det meste er det en separat boks, der laver arbejdet. VideoToasteren f.eks. er nødsaget til at have en TBC, invertfald her i USA, ellers modtager den kun ét video-input. Selv DCTV, der kan scanne stillbilleder fra video-bånd, bruger TBC. Det er altså bare at acceptere, og lære at leve med det.

Og, det kommer ikke an på om du bruger en Super VHS maskine istedet, 'Super' giver dig virkelig god opløsning, hvis maskinen er professionelt lavet, med en stærk bånd-mekanisme (Toshiba 1990 er et godt eksempel). Det er selvfølgelig meningsløst hvis inputtet ikke bliver til Y/C som Super kræver - at sende et standard composite-input (som er det kalder broadcast-signalet), giver os kun standard VHS. I staterne betyder det, at Super' opløsning falder fra 400 linjer til cirka 240 - og med NTSC's opløsning på 330 ser det ikke for

Og det bliver værre når du begynder at kopiere eller editere dit første-generations bånd. Det er jo det færdige 3. eller 4. generationsbånd, som vi skal kigge på. Så for at vende tilbage hvor vi kom fra, så kan vi sagtens bruge en normal maskine, bare den får et stabilt input.

Men lad os komme videre. Nu har vi vores video-billede på bånd. Det kunne være afslutningen, og vi kunne glemme at bruge Amigaen, og bare afspille båndet, og sige Godnat. Men de fleste af os vil mere, vi vil rette i båndet og lægge ting til.

#### Tids- og lydkode

At editere bånd betyder nu ikke, at man bare starter et bånd, mens man afspiller et andet. Selvom du vil lave noget simpelt, så er det svært at se båndet - det er ikke en film der kan låses ét bilede af gangen, eller endda mærkes med en fedt-pen. For at kunne editere bånd præcist, skabte man SMPTE. Denne standard placerer en special kode på båndet mens det optager, så man får præcis kontrol over billeder og sektioner af videon.

For at understrege hvor vigtigt dette egentlig er, så forestil dig, at lyd ikke sync'er med bånd automatisk - de taler ikke samme sprog - lyd "rider" på en anden bølge og er ikke i direkte forhold 1:1 til båndet. Dansk og svensk minder meget om hinanden, men der er stadig, tilsyneladende små forskelle, der dog er altafgørende for forståelsen. Man bliver altså

Iden TBC.

Til postproduktionen af AVM anvendes tre A2000 med henholdsvis 2, 8 og 10 MB RAM - hvor Toasterens primære opgaver ligger i postproduktion-fasen.

Når alt er optaget, bruges ca. 30-40 timer til at redigere båndet ned en een time.

#### Grafikeren

Den grafisk ansvarlige Charles Lopez synes, at Amigaen er et kraftigt værktøj til at lave grafit kil showet. Som han selv siger det "At skabe med Amigaen er enkelt og programmerne er så intuitive, at de faktisk får dig igang med det samme. TV\*TEXT Pro gør arbejdet med forskellige fonte nemt (taget i betragtning at der er flere

budget. Og på grund af Toasteren og andet soft- og hardware er vi istand til at skabe professionelle programmer i TV-kvalitet, der uden problemer kan stå side om side med hvilket som helst show på TV."

#### Hvem skal være med

Intet af det ovenstående er eksotisk, og at bruge det nævnte udstyr kræver lige dele tålmodighed, planlægning og ekspertise. Så det lader til at vejen frem er metodisk tankegang. Og det er derfor at videoproduktion ofte inkluderer en grafiker, "Art Director" såvel som teknikkere. Bliv dog ikke forskrækket, det er bare et spørgsmål om at selv at lære det.



nødt til, elektronisk at beregne forskellen, for at få det til at passe ind korrekt (det gælder iøvrigt også for lydoptagelser alene). Og det er så det som SMPTE gør. Og det gøres fra specielle SMPTE-enheder, ganske ligesom TBC.

Det fungerer i virkeligheden

Som et eksempel på hvordan det virker som en helhed i virkeligheden, tager vi en lille pause, og kigger på "Amiga Video Magazine", et båndet program om Amigaen, der kan købes på VHS-bånd, eller ses på kabel-TV i staterne.

AVM produceres i New York, og er en hel times video-produktion, lavet på en Amiga 2500 med en VideoToaster, plus redigeringsudstyr. Produceren Mark Montellese fortæller, at AVM bruger tre 
professionelle videokameraer 
(Hitachi/Sony), og til film og redigering bruges 3/4"-bånd. Til redigeringen bruges en Sony 5850, og enkeltbilleder overføres via en

end 100 at vælge mellem), og sådan er det også med DPaint III," siger Charles. "Fordi jeg laver det meste af grafikken derhjemme, er det utroligt nemt med den nye 24bit DCTV, der har gjort det utroligt simpelt og effektivt af "fange" og manipulere tekst og grafik. Udfra 24bit's data skaber ieg paletter, for at gøre dem mere kompakte og nemmere at arbejde med, skaber nye brushes og laver 'overliggere' - hertil bruges Art Department Professional - og henter dem ind i DPaint III, fortsætter Charles.

"Jeg ser også frem til at bruge DCTV's animations-del, når jeg skal lave 24bits farveanimationer," slutter Charles Lopez, der roser hastigheden hvormed DCTV arbejder. Nu kan han komme gennem digitaliserings-fasen, og afslutte alt til showet, på kun to

Montellese afslutter det således: "Det springende punkt er, at Amigaen er skabt til at lave TV, og vi klarer det indenfor et realistisk eet trin af gangen.

Det er viden, der er vigtig, fordi det giver dig mulighed for at vælge, hvordan du vil lave et eller andet. Et valgbaseret på din viden af, hvad der er muligt, og hvad du kan opnå.

#### Anden del: Videoredskaber

Dette afslutter vores enkle gennemgang. Næste gang vil vi begynde at "opbygge" vores videoproduktions-system-hvor vi bruger Amigaen som et stærkt redskab i processen. Vi går udenom det tekniske sprog, og koncentrerer os istedet om hvad der kan og skal bruges. Og hvad der vil ske, når vi bruger det.

(Marshal M. Rosenthal har en multi-service video- og grafik-produktion i New York. Han bruger bl.a. to A2000'ere, en 3000'er, VideoToaster, DCTV, og en masse andet sjovt udstyr, der er forbundet til hinanden, så det nærmest ligner spagnetti...)

#### Great Valley Products fra den autoriserede forhandler



række nyheder - tilbehør til A500-HD8 - der vil gøre det muligt, at udvide Amiga 500 ud over hvad du hidtil har forestillet dig - GVP har gjort de igen:

- · Midi interface
- .68030 kort
- · Ekstra Seriel port
- · Modem
- · Og meget mere

Med disse spændende nyheder. slår GVP endnu en gang sit ry fast, som et firma der ved hvad det vil - og gør det!

Nobody does it better

Pris fra 5.999 .-

Amiga 2000: Det er ikke noget tilfælde at de professionelle vælger GVP's Amiga 2000 hardcard til deres systemer. GVP's Hardcard med plads til 8 MB SIMM RAM har forlængst slået sit ry fast: hurtig, driftsikker og let at konfigurere. Med harddisk kapaciteter fra 52 til 340 MB samt RAM fra 2 - 8MB, dækker de ethvert behov - langt ind i fremtiden.

Pris fra 4.899, Installation

Mangler du RAM, SCSI autoboot harddisk acceleratorkort eller alle tre dele, så se her: A2000 COMBO: Sidste skud på stammen er GVP's COMBO acceleratorkort. Her er det lykkedes at integrere 4 ting på eet kort - 22/33 MHz 68030 CPU/68882 Math, 16MB RAM, harddisk samt SCSI-controller uden at optage een eneste zorro Il slot eller pladsen til ekstra diskdrev. Som vi plejer at sige: Only GVP makes it possible Pris fra 9.999.-

Ring for bestilling eller yderligere information - NU!













Finax

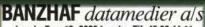
Dansk brugsanvisning • Den rigtige pris • Alle priser incl. moms - Forbehold for fejl. Autoriserede forhandlere:











Lyngby Torv 10, 2800 Lyngby, Tif. 45 93 44 11

# The Colour of the Saracen

Bag denne titel gemmer der sig noget så sjældent som et tegneprogram til C-64. "Saracen Paint" lover, ved hjælp af et "intuitivt ikon-styret system" at forvandle den gamle maskine til et heftigt tegne-værktøj.

Kan de flotte ord holdes?

#### Af Christian Sparrevohn

aturligvis kan et tegneprogram til C-64, hvor godt det end måtte være, ikke hamle op med Amigaens fantastiske evner udi grafikkens ædle håndværk - men alligevel har vi, f.eks. som loadnings-billeder set imponerende stills, der godt kan imponere, hvis det er en af de dygtige, der har haft fat i penslen.

Det største problem for Commodore 64 er, at den kun kan klare 16 farver i Low-res (160x200), og der for må man kræve af et tegneprogram, at det enten kan zoome tilstrækkelig meget, eller at det kan køre Hi-Res. Saracen Paint fra det italienske idea satser helt klart på det første.

#### Magen til Amiga

Kan man ikke hamle op med Amigaen rent grafisk, kan man jo forsøge at lave en opbygning at programmet, der ligner den store maskine. Ved hjælp af dit joystick kan du aktivere diverse pull-down menuer, der med hovedmenuerne File, Draw, Zoom og Other hurtigt og nemt forsyner dig med forskellige muligheder.

2/3 af skærmen er reserveret til selve billedet, men der er mulighed for at "scrolle" denne del af skærmen, så hele billedet kan ses, ligesom kommandoen "Look" lader dig overskue hele kunstværket.

At Saracen Paint er brugervenligt, er en sandhed, der hurtigt går op for en. Intet er gjort mere kompliceret end det behøver at være. Linjer, elipser, firkanter og frihåndstegning vælges alle på samme måde: Man finder hovedmenuen Draw, vælger funktionen, vælger farven, og kan nu vælge hvor på billedet, den skal placeres. Herefter "trækker" man figuren ud fra det valgte punkt, og vælger således størrelse og dimensioner. Med valg af navnet "elipser" har man åbenbart erkendt, at det er umuligt at lave noget, der ligner en cirkel i Low-Res. Surt!

Farver og finurligheder

Skal der lægges farve på, gøres det med paint-funktionen og samme fremgangsmåde som for figurerne - man vælger farven og udpeger det område, der skal farvelægges. Har man lavet noget post-modernistisk, men er utilfreds med brugen af lilla i billedet (man har måske en gul dag!) kan en hvilken som helst farve erstattes af en anden - og det går vel at

mærke hurtigt. Vil du signere dit billede, kan der vælges mellem fire fonte, og du kan kopiere områder af mesterværket, hvis der er dele, du er specielt glade for.

Skal du spejlvende noget, kan det også foretages om to akser og bliver du helt utilfreds, kan det hele slettes.

Zoom er det, der er gjort mest ud af. Enten kan et område forstørres op og dermed gøres mere "smooth" ved smart brug affarver, eller også kan man anvende den smarte Byte-funktion.

Den giver der mulighed for at vælge et lille udsnit, og derefter farve små områder af det, så helhedsudtrykket, måske, bliver at området er en helt ny farve. Denne lille firkant kan man så bruge forskellige steder på det område, der skal farvelægges, og dermed forsøge at gøre det hele lidt mindre kornet.

#### Kompabilitet og konklusion

Udover load og save-funktionerne, er det faktisk alle de muligheder, der er. Man har altså begrænset albuerum, og speciele en undo-funktion ville være rar at have. Nu skal det dertil siges, at jeg ikke er den store mester-tegner, og at jeg tit tegner forkert, og derfor bliver irriteret, når den eneste mulighed for at rette, er ved at tegne oven i igen.

Programmet er ufatteligt simpelt at gå til - hvilket også understreges af manualens størrelse på 23 sider - der rummer forklaringer på engelsk, tysk og itali-

Men ud over dette smarte lille sprogkursus får man et program, der kan anbefales til begyndere, der ikke har noget imod at bruge timer for at finpudse deres selvportrætter og hvad de ellers måtte kunne finde på. Andre vil nok blive irriteret over de manglende muligheder for at vælge stregtykkelse m.m. Til gengæld er Saracen Paint kompatibelt med bl.a. Koala Paint, men skulle man ligge inde med det, synes der ikke at være meget at hente her.

#### Fakta:

Prov SuperSoft i Århus tlf.: 86 19 32 44 eller BMP-Data, tlf.: 42 28 87 00. Alternativt:Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2, Tyskland tlf.: 009 49 21 01 6070

#### Nyt tegneprogram



Saracen Paint til Commodore 64. Via et ikon-styret system bliver din brødkasse forvandlet til et effektivt tegne-redskab.



Tegneprogrammet er meget brugervenligt, og de udbyggede kommandoer såsom ellipser, firkanter, cirkler, linjer og mulighed for frihåndstegning gør dig i stand til at lave flotte billeder som dette.

## 3D-grafik på Amigaen:

# Grafik Med Dybde

I denne omgang vi grundigt på tre animations-programmer, der hver især har deres specielle fordele - og ulemper.

Af Claus Arwilk

denne og den efterfølgende artikel vil jeg prøve at beskrive og evaluere de mest anvendte 3D-programmer til Amiga'en. I fornige nummer fortalte jeg om en masse fagudtryk og hvad de betød. Denne gang vil jeg indføre et enkelt, vigtigt begreb: anti-aliasing. Det kan kort beskrives som den funktion, der i tilfælde af kontraster i et billede fylder ud med mellemfarver.

Hvis f.eks. et rødt objekt på sort baggrund virker meget takket, vil 2-3 mellemtoner af rødt til sort få kanterne til at se "blødere" ud. En vigtig egenskab er et 
programs' evne til at rendere, og 
anti-aliasing er en fin måde at vurdere programmets evner på.

De tre programmer jeg vil anmelde er:

Sculpt 4-D - Byte'n'Byte Turbo Silver - Impulse Imagine - Impulse

Det skal bemærkes, at Turbo Silver er forgængeren til Imagine. Grunden til at den er med i testen er, at Silver er betydelig billigere end Imagine, kan lave billeder der er lige så flotte, og stadig kan fås til en lav pris. Turbo Silver er kompatibel med Imagine.

#### Sculpt 4-D 2.09

Sculpt er en klassiker på dette område. Den var skelsættende da den kom på markedet, og sælges stadig. Sculpt er polygonbaseret og har muligheder for at rendere i forskellige opløsninger, bitplaner og tracing-typer. Som den eneste af de tre programmer kan Sculpt derfor rendere i f.eks. 16 eller 8 farver - det kan være en fordel, hvis man ikke har så meget RAM.

I modsætning til de fleste nyere programmer har Sculpt kun en editor, der gør det ud for at være objekt-, scene- og animationseditor. Det gør det nødvendigt at have mange under- og rullermenuer, der igen gør det langsomt (på en ikke-accelereret maskine) at komme frem til det menupunkt, man skal bruge. For at kompensere kan man definere sine egne tastatur-makroer, f.eks. kan F10 sætte et primitiv på skærmen, eller kalde sizing-menu'en frem.

Selve skærmopdateringen i editoren er hurtig, dog knap så hurtig som i Imagine - Sculpt opdaterer kun et vindue ad gangen, hvor Imagine opdaterer alle samtidigt. Det får Sculpt til at virke langsomt og klodset. Til gengæld kan du i Sculpt definere dine egne vinduesstørrelser, da Sculpt bruger Intuition, altså Amigaens medfødte vinduessystem.

Hvis du klikker på et punkt i et objekt, vil Sculpt vælge det punkt, og ikke hele objektet. Du kan vælge "Select Connected" for at få hele objektet valgt til manipulation. Det er en smagssag, om man kan lide dette system eller Silver/Imagine's, hvor man klikker på et objekts akse og dermed vælger hele objektet og så skal vælge et menupunkt for at editere de enkelte punkter (Med makroer går det stort set lige hurtigt)

#### **Editoren**

Editoren indeholder muligheder som ekstrudering, spin og skalering, og de fungerer rimeligt hurtigt og effektivt. Du kan også bruge magnetisme-funktionen til at lave bulede overflader og mærkelige former, men den langsomme opdatering gør det lidt svært at værdsætte funktionen.

Sculpt kan generere et objekt ud fra nogle givne omkredse. Det eneste det kræver er, at hver omkreds har det samme antal punkter/hjørner. En interessant og nyttig funktion, der går igen hos alle disse programmer.

Selve objekterne kan have forskellige, foruddefinerede attributter. Det eneste, brugeren kan sætte, er farve og om objektet "smooth'es". Her viser Sculpt sin alder; selvom du kan sætte materialet til at være glas, metal eller andet, har du ingen mulighed for at lave dine egne materialer, ligesom IFF-brushes heller ikke kan bruges som overflader. Objekterne kan sættes ind i et hierarki, f.eks. vil en hånd bestå af adskillige led; bevæger man det inderste (håndleddet) vil resten af objekterne følge med. Hvis det inderste pegefingerled bevæges, vil det kun påvirke de objekter, der er forbundet med det, dvs. resten af pegefingere

Lys-attributterne er begrænset til farvet lys og ambient lys. Globale variable er horisont og jord, hvor horisont kan sættes på farve og dithering, dvs. farveblanding og jord kan simuleres med det klassiske skakbræt-mønster eller en almindelig, farvet overflade.

#### Animeringen

Animering foregår via "Take"menuen. Du kan bruge keyframeeller pathteknik (se forrige nummer af DNC), og der er mulighed for et hurtigt "preview" af din animation i sort/hvid wireframe, dvs. uden fyldte flader. Selve menuen er meget velfungerende. med en filmstrimmel der illustrerer de enkelte frames i animationen. Markering af keyframes sker enkelt og hurtigt, og der er mulighed for at bruge frame-controller til professionel brug. Dette bruges ved enkeltbilledoptagelse af 24-bit billeder, der ikke kan animeres real-time på Amigaen (end-

Det eneste sted der klodser, er

path-systemet. Der skal du lave din path som objekt, og derefter definere den som en path i hierarki-editoren. En path kan have ændrede "Tumble"-definitioner. F.eks. vil et fly hælde når det drejer; du kan så få Sculpt til at lave en blød hældning over det relevante stykke af path'en. For at gøre det pænt, har Sculpt enspline-funktion, der blødgør bevægelserne og selve path'en. Og som det første program på Amiga'en af sin art, byder Sculpt på "morphing" (se forrige nummer af DNC).

I render-menuen kan du bl.a. vælge bitplaner, billedformat, anti-aliasing og dithering. Dithering bestemmer hvor mønstret objekterne skal være, hvis der ikke er farver nok. Dithering påvirker også blandingen af farverne ved lysovergange. Sculpt laver nogle meget fine billeder, men alderen tynger... den er utrolig langsom! Du skal regne med, at ventetiden er op til tyve gange større på Sculpt end på Impulseserien! Og hvis du genererer 24bit filer, gemmer Sculpt dem i et farve-separeret format, dvs. med rød, grøn og blå billeddata. Et sådant billede kommer let op på et par megabyte, hvilket kan være et problem, selv for brugere med harddisk. Sculpt pakker gerne dine filer sammen til en standard ANIM-5, men vil alligevel gemme hvert enkelt billede først, for så at pakke dem.

#### "Motion Blurring"

En hel unik ting ved Sculpt er muligheden for "Motion Blurring". På større systemer end Amiga'en er det en selvfølge, men her er det kun Sculpt der kan det. Blurring laver en sløret bevægelse mellem to frames, så animationen ikke hakker i det. Jeg havde dog kun moderat suc-

ces med at få det til at virke. Man kan også definere en IFF-baggrund og forgrund, med farve 0 som værende gennemsigtig.

Manualen er en af de bedste jeg har set, især for begyndere. Her halter Impulse sørgeligt efter. Alting er skrevet klart og koncist, og manualen er let at slå op i. Virkelig godt!

#### **Turbo Silver 3.0SV**

Turbo Silver har altid været en konkurrent til Sculpt. Dette skyldes, at Impulse's programmer er blandt de billigste på markedet, især når man tager pris/ydelseforholdet i betragtning.

Silver er polygon-baseret, dog med en enkelt geometrisk figur en kugle - bland primitiverne. Silver består af en hovedmenu, hvor man sætter opløsning og parametre angående projektet, og en filmstrimmel illustrerer ligesom på Sculpt-animationens enkelte frames.

ter

ie

we

er.

WA

le

at

pli-

el-

om

en

or-

af

a.

10

ret

ler

vir-

ne

er

en

lig

et ed Et på ere ed me ard me tat

er urnd

ret

et.

Editoren har ikke, som Sculpt, tre vinduer med forskellige vinkler, men et vindue, hvor man kan skifte mellem vinkler - et meget klodset system. Editoren er til gengæld meget hurtigere til at opdatere objekterne på skærmen, og muligheden for tastaturmakroer hjælper en del. Ligesom på Sculpt er rullemenuerne temmelig store, og skaber en ventetid på ca. et kvart sekund på en ikke-accelereret maskine, før de er tegnet på skærmen.

Objekterne består af en akse (der definerer deres hældning, attitude og retning i forhold til omverdenen og deres IFF-overflader), og så naturligvis objekternes polygoner. Et objekt i Silver kan nemlig have en IFF-brush som overflade, eller en af programmets teksturer (ting som træ, vand, striber), der er mere fleksible end en IFF-brush. F.eks. kan

en tekstur flytte sig i forhold til objektet, den er bundet til -hvilket giver en bizar, men interessant effekt. Du kan også lave et objekt om til et lys, og selvom brugervejledningen påstår, at et objekt kan udstråle en IFF-brush som en fremviser, fik jeg det aldrig til virke. En brush kan heller ikke gentage sig selv hen over et objekt, dvs. du får kun et eksemplar af din brush, og aksesystemet kræver tilvænning.

#### Flere attributter

Man kan ekstrudere efter en path, dvs. du kan lave din egen type ekstrudering, Rotering, skalering o.l. foregår desværre efter en ret uelegant menu, der er op til 4 sekunder om at blive tegnet færdig! Du kan "spin" ne, og Silver tillader at objekter formes sammen, såfremt de har samme antal punkter. Ligesom i Sculpt kan du opbygge et objekt-hierarki, og du kan vælge om objektet skal gengives i editoren som det er, eller skal repræsenteres af en firkant, der i størrelse svarer nøjagtigt til objektet. Der kan sættes mange flere attributter i objekterne end i Sculpt; du kan bl.a. bestemme et objekts reflektions, gennemsigtigheds-, farve- og lysgengivelsesværdier. Der er ikke noget i veien for at lave et farvet stykke glas, og hvis det skal ligne f.eks. blyindfattede ruder, skal du blot tegne en IFF-brush i DPaint og angive den i attributes-menu'en.

Animationsmulighederne er desværre ikke så omfangsrige som i Sculpt, der er f.eks. ingen morphing-mulighed, ej heller kan Silver "tweene" objekt-positioner. Path-typen er af den brugerdefinerede (læs: hakkede) type, og Silver kan ikke ligesom Sculpt "spline" en path. Du kan dog få Silver til at animere en række grupperede objekter som et tog;

det første objekt trækker det næste efter sig, der igen trækker det næste objekt efter sig, der... Effekten er flot og elegant, selvom dens brug er begrænset. Kameraet kan følge et objekt eller path, du kan lægge en tåge ind i din 3-D verden, du kan variere zoom-desværre dog ikke fokus.

#### Bruger sit eget format

Silver kan rendere i IFF-formatet, men vil helst bruge sit eget. Personligt foretrækker jeg at bruge IFF-ANIM5 formatet, for så at køre animationen ind i et tegneprogram til en sidste afpudsning. Denne mulighed er du afskåret fra at bruge, hvis du vælger RGBN8, som er impulse's eget format. I kraft af Silver's rimeligt stærke IFF-muligheder, kan man lave spektakulære scener, men selv uden dem renderer Silver nogle rigtig pæne billeder.

Den største fordel ved at rendere med Silver er hastigheden, der er en af de højeste for polygon-baseret software. At komme fra Sculpt til Silver er lidt af en befrielse!

Manualen er temmelig grinagtig. Den er upræcis, dårligt skrevet og svær at overskue. En nybegynder vil have svært ved at forstå en del af tingene, og det hjælper ikke, at enkelte ting er direkte forkerte! Buuuhh....

#### Imagine 1.1

Imagine er det nyeste skud på stammen af 3-D programmer fra Impulse. Imagine er en videreudvikling af Turbo Silver, og der er mange fællestræk. Imagine er meget modulært opbygget i forholdtil de to øvrige. Der er en projektmenu, en objekt-editor, en forms-editor, en cycle-editor og en stage-editor. Projektmenuen minder lidt om Silver's, men har

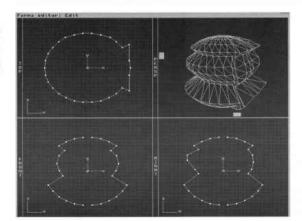
mange flere muligheder. Du kan definere nogle opløsninger, som så vil kunne kaldes frem fra en default-menu (f.eks. PAL 24, NTSC 24, HIRES, HAMLACE). Du kan også sætte filstandarden, som stadig er enten IFF eller RGBN8, men nu kan du også rendere i RAW-formatet, der bruges af Sculpt. Pixelaspektet kan sættes, så du kan kompensere for NTSC, opløsning og film.

I detail-editoren, som minder om Silvers' på mange punkter, har Impulse rigtig taget sig sammen og lavet en editor, der bare fungerer! Ikke alene er der de tre famøse vinkler, men muligheden for at manipulere objekterne interaktivt.

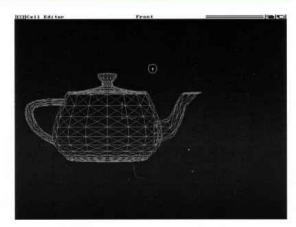
Istedet for at taste f.eks. et X antal grader ind til en rotation, kan du blot rotere objektet med musen, dog er det stadig muligt at taste tal ind til præcisionsarbejde. Når objektet er valgt, vil det erstattes af en boks, der kræver næsten ingen opdateringstid under manipulationen, og du kan udelukke rotation/skalering/flytning af et objekt i en bestemt retning; du kan strække et objekt på f.eks. kun X-aksen, og dermed skabe et aflangt objekt hurtigere end det tager at læse denne sætning.

Ved at klikke på en lille søjle ude i siden på de enkelte vinduer, kan det vindue blæses op til at fylde hele skærmen. I øverste højre hjørne er der en wireframe gengivelse af dit objekt, og du kan få den vist i "hidden line removal", evt. i 16 farver med simuleret lys. Dette vindue sidder i alle editorerne, og er særdeles praktisk, for du får en ide om hvordan din objekt ser ud når det renderes. I cycle- og stage-editorerne kan du desuden få et preview af din animation (som i Sculpt).

#### Skærmbilleder af diverse 3D-programmer

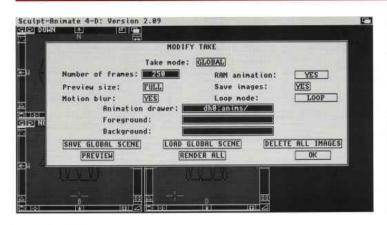


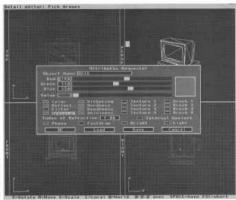
Imagine: Forms editoren



Turbo Silver: Objekt editoren

#### Endnu et par eksempler...





Imagine: Detail editoren

Sculpt: Take menuen

#### Det hele + lidt til

Du kan lave alt det, du kan i Silver og mere til. En IFF-brush kan konverteres til et fast objekt og logiske operationer kan udføres på to eller flere objekter (som i forrige nummer af DNC). Du kan ekstrudere eller duplikere langs med en path, og objekter kan grupperes i et hierarki. Et obiekt kan have op til fire IFF-brushes og fire "textures" SAMTIDIGT. Teksturerne inkluderer bl.a. vand, træ, mursten og camouflagestruktur. I modsætning til Silver kan du her gentage en IFF-brush hen over overfladen på et objekt og give den lys-værdi, således at den kan simulere f.eks. tåge. En anden interessant mulighed er, at man kan angive et filnavn (f.eks. PIC.0001), og Imagine vil så bruge det billede som brush, for så at gå videre til næste billede (PIC.0002). På denne måde kan du skabe en animation i animationen, f.eks. en filmlærred eller et fjernsyn. Et objekt kan være et lys, være Phong-shaded (giver bløde kanter), gennemsigtigt i forskellige grader, være reflekterende og meget andet. Besynderligt nok tilbyder Imagine (ligesom Silver) et geometrisk primitiv, en kugle, der når man kommer tæt på er lige så hakket som en almindelig kugle!?!?

#### Lav en banan

I forms-editoren kan du lave objekter, der har en organisk form eller bare er svære at lave på anden måde. Imagine giver en kugle som grundobjekt, og man kan så forme den, til det ligner noget (eller ikke!). F.eks. ville man lave en banan ved at forme en slags halvmåne i right-viewet, et aflangt objekt i front-viewet og tilsidst en lille cirkel i top-viewet. Undervejs vil Imagine farve de punkter, du arbejder med i de

andre views, så du kan se hvordan det påvirker objektet. En virkelig original og brugbar editor!

I cycle-editoren kan du lave figur-animationer v.h.a. af hierarkier af objekter, hvor de enkelte dele af en tændstiksfigur udgør et hele. Hele editoren er bygget op omkring dette hierarki, og det er muligt her at definere keyframes i f.eks. en figurs gang eller en hob objekters indbyrdes rotationer. Det eneste jeg savnede her var muligheden for at "spline" bevægelserne, så de blev mere bløde og realistiske.

I stage-editoren sættes scenen op, objekter, lys og kamera bliver placeret og selve animationen defineres. Til den hjælp har man ægte spline-paths, der er pragtfuldt nemme at redigere, og en action-menu, der er kernen i det hele. Her kan du definere keyframes på ALT, og der er mulighed for morphing. Der sætter man små brikker ud for hver "medvirkende"'s rubrik og frame-nummer (nogle redigeringsfunktioner ville være ønskværdige). Her kan du modificere størrelse, placering og attitude/hældning/retning på et objekt. Specielle funktioner inkluderer en "hinge"-funktion hvor et objekt kan hægtes på et andet ligesom et anker eller et pendul. Specielle effekter kan udføres på objekterne:

eksplosion, rotation, bølgende overflade og vækst (ligesom Silvers' ekstrude-by-path, bare mere avanceret). Under globalerne kan du bl.a. sætte det ambiente lys, horisont og zenith og en evt. stjernehimmel. Du kan også simulere reflektioner i den "billige" rendering-måde, Scanline, ved at angive et IFF-billede der så vil spejles i de objekter, der har reflektionsværdier. Lysene kan sættes om de skal kaste skygger og hvilken farve lyset skal have.

Hvis lyset skal simulere en spot, spredes ud i alle retninger eller komme ud i en kegle, kan du sætte det her. Kameraet kan sættes til at følge et bestemt objekt, keyframe sine bevægelser eller følge en path.

#### Ingen tåget effekt

I Imagine har Impulse fjernet tåge-funktionen, så der skal fuskes lidt for at nå frem til den samme effekt, og du kan stadigvæk 
ikke ændre fokus, kun zoom. En 
anden ting er manglen på definerbare skygger - nogle gange ville 
det være rart med nogle "blå" 
skygger.

Selve renderingen er som hos Silver, dog lider Imagine til tider af nogle besynderlige fejl, såsom delvist forsyundne obiekter, forskubbede facetter og manglende brushes eller teksturer. Det er meget uheldigt, hvis man har brugt måske en uge eller to på at generere en stor animation, og der så mangler dele af objekterne - især for en professionel grafiker. Et andet problem er anti-aliasingen, der virker en smule dårligere end på Silver. Hvis man har et flerfarvet objekt på en sort baggrund, vil Imagine en del af tiden anti-aliase imellem objektets farve og baggrundsfarven, istedet for til den næste farve. Det skaber til tider nogle tynde sorte striber, der hvor der burde have ligget en mellemfarve. Og hvorfor er der ikke nogen Blurring ligesom på Sculpt? Jeg kunne også godt tænke mig muligheden for at lægge et IFF-billede ind som baggrund. Brugerveiledningen er desværre næsten lige så dårlig som den til Silver, og alene programmets kompleksitet vil virke overvældende på en nybegynder. Så der er kun en ting at gøre, at eksperimentere, hvilket under alle omstændigheder er en god ide.

#### Hvilken en er den bedste?

Alle disse programmer har deres gode og dårlige sider. Hos Sculpt er det den lange ventetid og manglen på effekter, IFF-wrapping og i det hele taget den gammeldags opbygning, der irriterer mest. Det gode ved Sculpt er den gode brugervejledning, stabil, korrekt rendering og den relativt pæne billedkvalitet.

Hos Turbo Silver er det manglen på editor-vinduer, det klodsede menu-system og manualen, der trækker ned. På plus-siden bør stå den flotte billedkvalitet, hurtige rendering og lave pris.

Imagine taber på manualen, den ustabile rendering, enkelte bugs i editorerne og manglen på splines i cycle- og stage-editoren. Til gengæld har Imagine de mest alsidige og intuitive editorer, flest funktioner og effekter, de bedste animationsmuligheder og - det er det eneste af disse programmer, det kan forventes at der kommer flere opgraderinger af.

Men der er endnu et par programmer, der kan være alvorlige konkurrenter til Imagine, og dem kigger jeg nærmere på næste gang.

Hvis du har modem, kan jeg kontaktes på Pixel BBS (457-66996, 2400, 8 bits, 1 stop, ingen paritet, fuld Duplex), hvor jeg gerne modtager spørgsmål og kommentarer.

#### Fakta:

Sculpt 4-D kr. 5995,-Turbo Silver kr. 1200,-Imagine kr. 3295,-

(Med venlig tak til EuroTrade, tlf. 8616 6111 og Alcotini, tlf. 8622 0611/3120 7320 for udlån af software.)





## GVP

Du kan nu købe GVP harddiske hos alle velassorterede forhandlere, og bemærk: til POSTORDRE PRIS!

Slimline model med støjsvag blæser og drev (Quantum LPS). Samtidigt kan du billigt indbygge 2, 4, eller 8Mb blot med nogle RAM moduler. GVP A500-HD+ har også indbygget Mini-Slot for yderligere udvidelser, der kommer til efteråret. Og så har GVP markedets hurtigste overførselshastighed!!. Med tynde og støjsvage Quantum LPS drev. Kortet fungerer også som en RAMudvidelse med plads til 2, 4 eller 8Mb RAM. Og så har den markedsts hurtigste overførselshastighed!!.

PRISFALD

PRISFALD

pt

og

mer en

ivt

n,

et.

te

på n. st te er er, er

TO-

ge m te A500 52Mb Quantum...... 5999,-A500 100 Mb Quantum..... 8999,- A2000 52Mb Quantum...... 4899,-A2000 100 Mb Quantum..... 6999.-



Af Marlene Diemar Sherar



"Müsli"

an kan efterhånden bilde mig hvad som helst ind. Dermed også "titler", og deres betydning(er). Og månedens første billede er et klart eksempel på at snøre Marlene. Desværre er det ikke lykkedes helt for

**Torsten Jessen** Birkevej 5 6200 Aabenraa

med billedet "Müsli". Titlen er efter sigende taget efter Albert Camus' bog "Pesten", det skal jeg ikke kunne udtale mig om. Men at billedet kommer ind som vinder, til trods for den skøre titel er jeg ikke i tvivl om. En god illustration, fin teknik og meget flotte skygger.

Mere er der ikke at sige om det (send mig et eksemplar af Camus' bog, den lyder interessant!) 500,- til Torsten.

En del læsere har skrevet ind med spørgsmålet: "hvordan får man den forbandede filmren væk, når man tegner i HiRes?". Der er flere muligheder at vælge imellem, det er så op til læserne at afgøre hvilken de foretrækker.

Først de billige løsninger: Du kan hvis du er meget dygtig, bevæge hovedet i takt med flimmeren på skærmen, men det kræver en utrolig præcision ellers forværrer det bare alt...! Nej, spøg til side, en billig løsning er et par polaroid solbriller eller de specielle filtre man kan købe. Ulempen er dog for en kunstner, med disse to eksempler, at farverne forvrænges og da jeg. især kan lide at tale om farver, går det slet ikke for Gallery-kunstnerne at sidde med mørke bril-

I den dyre ende kan anbefales "Flicker Fixer" som er et kort til Amigaen, "FlickerFree" som er en chip og selvfølgelig kan man i sidste ende spare op til en Amiga 3000, hvor en "antiflimmer" allerede er indbygget. Konklusionen af dette er som sædvanlig ( havde jeg nær sagt) kommer det igen ud på at have en masse penge, hvis man vil løse ét problem her i computerverdenen.

Dette gælder også som svar til

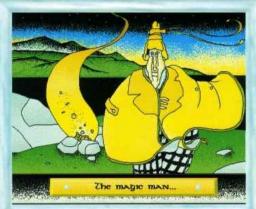
#### Søren Lundgaard Sigynsvej 4 4000 Roskilde

som velsagtens har siddet og fået migræne foran computeren, mens han kreerede billedet "Pixelstorm." Søren har ærligt fortjent en andenplads, for dette flotte billede. Søren har lavet billedet i HiRes og har i de sidste faser brugt smooth-effekten for at blødgøre linierne.

#### Hvordan afskaffet man den forbandede flimren? Læs videre og find ud af om du er med i denne måneds heldige vindere.



"Pixelstorm"



"Magic Man"



"Fantasy File Found"



"Saddam Slam"

Søren er en genganger her på Gallery-siderne, sidste gang blev det dog ikke til pengepræmie (DNC 7/8-91). Jeg håber du selv kan selv et fremskridt siden sidst, ideer har du dog masser af. Men "Pixelstorm" er meget mere finpudset, du har brugt et par timer eller to, hva'?!! 300,- på vej.

#### Morten Juel Absalongade 34 1650 København V

-har "kun" brugt sin højre arm og sin mus til dette billede: "Magic Man."

Kun og kun er måske lidt undervurderet, jeg synes der er mange små og fine detaljer i billedet som Morten første gang lavede i '86 som akvarel. Da jeg zoomede ind på billedet (ja, jeg kigger i alle kroge), kunne jeg se alle farverne og teknikken hvori Morten har lavet "Magic Man". Teknikken består faktisk i at lægge prik for prik, istedet for at bruge airbrush. Sidstnævnte kan til tider virke noget ensformig.

#### Thomas Due Nielsen Alkenvej 59 8660 Skanderborg

får den sidste præmie i denne omgang med billedet "Fantasy File Found", lavet i DP3.

Det er et meget uhyggeligt billede, ikke så meget på grund af selve motivet som jo egentligt er meget uskyldigt!! Men ansigtsudtrykket (ene) får mit hår til at rejse sig meget højt.

Det er utroligt godt tegnet, der er lidt tegneserie over billedet, hvilket der intet er galt med. Tegneserier idag er jo mere og andet end Anders And, gudskelov!

#### Dorian Denes Kancellivej 16 5200 Odense V

-har sendt billedet "Saddam Slam". Selvom Dorian nok er en smule for sent med selve motivet, heldigvis, skal det aligevel deltage i denne måneds Gallery. Suveræne farver og god effekt med missilerne i baggrunden. Det er godt ramt kun at bruge så få farver og aligevel få et spil frem. At du har brugt utraditionelle farver såsom lyserød og mintgrøn, er jo ikke lige det man forbinder med krig og ødelæggelse, men det fungerer fint her.

Og så lige til sidst må jeg indskyde at kvaliteten af indsendte arbejder her Gallery, er steget betydeligt de sidste måneder. Det er dejligt at se. Keep on....

## HARDDISKE

#### GVP



GVP giver dig hurtighed og sikkerhed. Det utroligt flotte design matcher perfekt med din A500. Den medfølgende strømforsyning sikrer dig, at din Amiga ikke bliver overbelastet.

- \* Plads til 8 MB Ram, udvides v.h.a. SIMM-moduler.
- \* Autoboot under 1.3 og 2.0.
- \* Gameswitch.
- \* Strømforsynning medfølger.
- \* MiniSlots til fremtidige udvidelser
- \* Flot design der matcher A500
- Overførselshastigheder
   Read 750 kB/s , Write 450 kB/s

52 Mb Quantum LPS	5995,-
- med 2 Mb Ram	7395,-
- med 8 MB Ram	12995,-
105 Mb Quantum LPS	8995,-
- med 2 Mb Ram	10395,-
TO SEE DOOR	15005

#### MultiEvolution



MultiEvolution er den hurtigste controller på markedet, har plads til 8 MB Ram, og er dette ikke nok, kan du bruge harddisken som Virtual Memory. Denne metode giver mulighed for f.eks. 100 MB Ram.

- \* Plads til 8 MB Ram, udvides v.h.a. SIP-moduler.
- \* Autoboot under 1.2, 1.3 og 2.0.
- \* Harddisk og Ram kan slås fra v.h.a. mus/Joystick.
- \* Kører under alle acceleratorkort.
- \* Virtual Memory v.h.a. MMU.
- Overførselshastigheder
   Read 980 kB/s , Write 900 kB/s .

52 Mb Quantum LPS	5495,-
- med 2 MB Ram	6295,-
- med 8 MB Ram	9995.
105 MB Quantum LPS	6995,
- med 2 MB Ram	7795
mad 9 MD Dam	11405

#### GOLEM



Golem Combicontroller kombinerer hurtighed med flexibilitet. 735 kB/s med Quantum LPS, plads til 4 MB Ram,og sokler til kickstart 2.0, gør denne til den mest alsidige på markedet.

- \* Plads til 4 MB Ram, sokler til alle 4 Mb
- \* Autoboot under 1.3 og 2.0
- \* Afbryder til Ram'en
- \* Sokler til kickstart 2.0
- \* Golem Backup-Software.
- \* Gennemført bus og gameswitch
- \* 2 Års garanti.
- \* Overførselshastigheder Read 750 kB/s , Write 720 kB/s,

52 MB Quantum LPS 5495,med 2 MB Ram 6295,med 4 MB Ram 7095,105 MB Quantum LPS 7495,med 2 MB Ram 8295,med 4 MB Ram 9095,-

HARDDISKE til A2000, Ring for priser og information.

Ring for yderligere oplysninger.

Bestil vores Katalog

#### SKATTEKISTEN

Action Replay A500	899,-
Action Replay A2000	1169,-
AT-ONCE A500	2350
AT-ONCE A2000	2999
JoyMouse, elektro. Omsk.	299,-
Amiga Tips-Lotto	495,-
Acceleratorkort:	
A2000: A2630, 68030/68882	
25 MHz,2 MB 32 bit Ram	7995,-
A500/A2000:	
Golem 68030/68882-16 MHz,	
2MR 32 hit Ram	6300 -

#### Golden Image

3,5" Drev Master 3A	899,-
3,5" Drev Master 3A-1D	1099,-
Mus GI-500	269,-
Mus GI-1000, optisk	539,-
Mus GI-700R,trådlos	675,-
MousePen JP-100	695,-
Trackball, trådlos	875,-
Scanner JP-105M	2180,-
8/2 MB Ramkort A2000	1815,-
512 kB m/ur/afb, A500	359,-

#### MINIMAX

20 MB Ram til A500 MiniMax er en intern ramudvidelse til A500, som kan udvides i trin af 512 kB. 512 kB 629,- 1.0 MB 1050,-1.5 MB 1250,- 1.8 MB 1395,-2.0 MB 1495,-Mulighed for 1 MB CHIP-MEM

## **RW ELECTRONICS**



## LEDER: ER SPIL-INDUSTRIEN I KRISE?

Hvis du læser engelske computerblade, er du uden tvivi stødt på prangende reklamer for det store "European Computer Entertainment Show", der skulle have været afholdt i starten af september. Ifølge forhånds-annonceringen var der nærmest ingen grænser for, hvad man kunne opleve på dette show: Berømtheder, happenings, konkurrencer, tv-dækning - og frøm for alt masser af spill

Showet blev aldrig til noget. Hovedarrangøren, det engelske bladforlag Emap, trak sig ud i sidste øjeblik, og alt, hvad der blev tilbage af den opreklamerede begivenhed, var en lille sammenkomst for industriens egne folkuden adgang for offentligheden.

Aflysningen sendte en chokbølge gennem den engelske spil-industri, hvor mange tolkede show-skandalen som endnu et tegn på den "recession" (økonomiske tilbagegang), der er blevet det store dyr i åbenbaringen på den anden side af kanalen. Spilbranchen er i krise, siger man. Det var i hvert fald den forklaring Emap kom med, når man spurgte, hvorfor de pludselig havde fået kolde fadder og aflyst den store spil-fest.

De dystre meldinger kan godt undre, for i Danmark går det jo strålende! De danske spil-distributører melder om støt stigende saig, og da jeg talte med repræsentanter fra tyske og franske spildistributører, fik jeg samme svar: "Krise? Hvilken krise?"..."

Uanset hvad man hører, er der altså ingen grund til panik. Spilbranchen trives i bedste velgående, og selv I Enland ser det ikke så slemt ud, som nogen gerne vil glve indtryk af. Ved nærmere eftersyn viser det sig faktisk, at det engelske spil-salg slet ikke er gået ned - det er barv ækst-raten (altså stigningen i salget), der er faldet.

Richard Barclay fra Core Design vurderer situationen på den måde, at spillfimæerne ikke længere kan slippe afsted med at udgive darlige spil. Forbrugerne er blevet mere kvalitetsbevidste, mener han, og derfor er der selvfølgelig visse softwarehuse, der får problemer med afætningen. Richard mener heller ikke, at den generelle lavkonjunktur i England får nogen større negativ effekt på spilsalget, "Når folk mister deres arbejde, får de jo ba re mere tid til at spille computerspil," søger han.

Men hvorfor blev computershowet så aflyst? Repræsentanter fra førende engelske softwarehuse (der godt vil være anonyme) peger på to årsager. Dels var showet alt for profit-orienteret. Billietterne var dyre, og kun en minimal del af entreen gik til velgarende formål. Og endnu værre: Standene kostede en formue. Prisen for en flot stand skulle efter sigende have ligget på den forkerte side af 80.000 pund! En række store softwarehuse (bl.a.Electronic Arts og U.S. Gold) meldte derfor fra, hvorved hele indtægtsgrundlagtet svandt bort, og showet måtte aflyses. Den anden grund, der peges på, er at sidstårs show simpelthen var for därligt. Og i det lange løb slipper ingen godt fra at sælge en därlig vare dyrt.

Det gælder både spil og computermesser.

Søren Bang Hansen, Spilredaktør



# F15 STRIKE EAGLE II

En ny flysimulator? Har vi ikke set nok af dem?

Disse er relevante spørgsmål, for der findes efterhånden et hav af forskellige simulationer til Amigaen. Og hvis du allerede har fået øje på "Gold Game" logoet i denne anmeldelse, spørger du sikkert dig selv, hvad det er der gør netop denne flysimulator så speciel. Nu skal du høre...

Lad os starte med pakningen. Den er af den sædvanlige Microprose standard - det vil sige en ordentlig klods, fyldt til randen med farvekort, reference-sedler og selvfølgelig selve manualen, der er lige så ekstravagant som sædvanlig.

Ved første øjekast kan man let få det indtryk, at dette blot er en ny udgave af F19 Stealth Fighter. At Microprose har været ude på at tjene en hurtig skilling. Ændret lidt på forsiden, og smidt spillet på markedet en gang til i en let revideret udgave. Intet kunne være fjernere fra sandheden!

F15 Strike Eagle II er et helt nyt og originalt produkt, der er banebrydende i mere end en forstand. Mens gameplayet i F19 mest handlede om at gøre brug af den avancerede "Stealth" teknologi, og snige sig uset omkring i fjendtligt luft-

rum, så kan F15 i højere grad betegnes som "lige ud af landevejen". Hovedvægten er lagt på fart, drabelige luftkampe, farlige undvigemanøvrer...

Alt det der med indviklede instrumenter, flaps, ECM osv. er droppet til fordel for rå action. Det er også let at komme igang med spillet. Du skal blot vælge mellem seks forskellige krigs-zoner (inklusive den persiske golf) og fire sværhedsgrader.

Så får du en lyn-briefing, hvorpå du er klar til take-off. Ja, hvis du vælger at starte på begynderniveauet, behøver du faktisk ikke engang at bekymre dig om at lette - flyet er simpelthen i luften, når spillet starter. På tilsvarende vis kan du med et tryk på en enkelt knap få flyet til at lande helt af sig selv. Genial feature, når man tænker på, at netop landingen (der er den sværeste del i flyvekunsten) sikkert har skræmt mange uøvede piloter væk fra flysimulations-spillene.

Normalt plejer vi jo at gemme beskrivelsen af grafik og lyd til de særlige "kasser" sidst i anmeldelserne, men med dette spil vil jeg gøre en undtagelse. Den tekniske side er nemlig altafgørende for, hvor overbevisende en flysimulator er, og i F15 Strike Eagle II er den tekniske side faktisk

lidt af en sensation!

Du mærker det allerede fra titelbilledet, som er noget af det flotteste jeg endnu har set på en Amiga. Endnu bedre bliver det, når grafikken begynder at bevæge sig. Man får virkelig søsyge-fornemmelser, når man spiller dette spil. Det kan ikke forklares, det skal opleves!

En anden medvirkende faktor til den medrivende stemning er lyden, der fortrinsvist består af samplede effekter. Motorlyden ændrer sig i takt med, hvor meget gang der er i motoren (det lyder som en selvfølgelighed, men netop dette er faktisk en mangel i de fleste simulationer), og din navigator, der sidder bag dig i cockpittet, kommer med små kommentarer undervejs. "Good shotl", eller "Bullseyel" lyder det i den radio - komplet med statisk støj og det hele.

Der er virkelig kælet for detaljerne i dette spil, og resultatet er en særdeles overbevisende flysimulator, hvor hovedvægten er lagt på underholdning frem for streng autencitet.

Den bedste flysimulator siden "Interceptor"!

Søren



AMIGA - Cockpittet er lidt mere simpelt, end det vi er vant til fra Microprose.



AMIGA – Missions-briefingerne er et godt eksempel på, hvor enkelt og let tilgængeligt det hele er lavet. Her er ikke noget at tage fejl af!



AMIGA - Er dette den mest atmosfæriske grafik nogensinde?... merk middelalder!

#### AMIGA

Grafikken er som nævnt forrygende flot: Detaljeret, varieret... og alligevel lynhurtig! Flyet kan ses fra alle mulige synsvinkler, og flere steder er horisonten gradueret i flere farver - en fed effekt, der hidtil kun er set i PC-spil. I det hele taget indeholder dette spil den mest overbevisende grafik, der endnu er set i en flysimulator på Amigaen. Lyden er også god, og man kan selv vælge mellem musik og en række samplede effekter- inklusive tale. Gameplayet er også noget helt for sig selv. Hardcore simulations freaks vil måske foretrække mere avancerede spil som F19 og Mig29, men vi andre kan glæde os over den lettilgængelige og fantastisk fængende action. Spillet er et must, et førsteklasses Gold Game

Grafik Lyd Gameplay 91% 95%

oprindelige "F15 Strike Eagle" spil startede oprindeligt på 64'eren, og må idag betegnes som en klassiker. Teknisk viser spillet ganske vist sin alder, men gameplayet fejler bestemt ikke noget. Ligesom i den nye Amiga ver sion er hovedvægten lagt på action. Eneste problem er, at du nok får svært ved at finde en forretning, der stadig har spillet på lager.



AMIGA - Selvfølgelig kan de detaljerede omgivelser nydes fra flere synsvinkler. Og grafikken er tilmed lynhurtig!

**BLADE WARRIOR** Image Works



#### AMIGA - Selv inventory-skærmen emmer af okkult mystik.

Første gang, jeg skrev om dette spil, var i allerførste nummer af det nu he-dengangne computerblad Games Preview - det var i 1989. Vi kan hermed konstatere, at Blade Warrior formentlig er verdenshistoriens mest forsin-

konstatere, at Blade Warrior formentlig er verdensnistoriens mest iorsinkede spill.

Var det værd at vente på?

Spillet foregår i et glemt rige, i en svunden tid. Det var dengang mænd var mænd, uhyrer var uhyrer, og magi rent faktisk virkede. Landet er truet af den onde Murk (rimer på skurk), og du er helten, der skal styrte tyrannen ved at indsamle syv fragmenter af en hellig stentavle. I landet er der syv tärne, og i hvert tårn bor der en troldmand. Nu har du sikkert allerede gættet, at hver troldmand ligger inde med et fragment af tavlen, men troldmand er nogle stædige størrelser, og de vil ikke uden videre af med deres ejendom. Der for må du først finde forskellige objekter, så du har noget at butte med.

Du styrer din helt rundt i et mørkt, faretruende landskab. Udover objek-

Du styrer din helt rundt i et mørkt, faretruende landskab. Udover objekter, kan du også finde magiske ingredienser, som du kan tage med hjem i køkkenet, hvor de kan mikes sammen til forskellige spells (hvis du da ellers har fundet opskriften).

Men selvfølgelig er spillet andet og mere end en hyggelig skovtur, hvor du samler spændende ting fra naturen. Det sørger troidene for. Og vampyrerne. Og døvelne. Og edderkopperne. Sidstnævnte er nok nogle af de mest uhyggelige og afskyvækkende væsener, jeg endnu har set i et computerspil. At se dem komme kravlende på deres lange, behårede ben... Yrk!

puterspil. At se dem komme kravlende på deres lange, behårede ben...
Yrk!
Indtil nu lyder det måske som om, at Blade Warrior er et rimeligt gennemsnitligt arcade adventure, men det er fordi jeg likke har nævnt gräfikken. Den er nemlig alt andet end almindelig!
Alle figurer og omgivelser ses udelukkende som sorte silhuetter mod en farvet himmel. Effekten er svær at beskrive, men hvis du har set filmen over "Ringenes Herre", ved du, hvor meget atmosfære man kan frembringe - udelukkende ved hjælp af silhuet-figurer. Det hænger måske også sammen med, at man forestiller sig alt det man ikke kan se. Og den menneskelige fantasi er som bekendt langt bedre til at frembringe uhyggelige og detaljerede billeder end selv den mest kraftfulde computer. Der er virkleilig en enestående stemning af mørk middelalder og fortættet ondskab i dette spil. Blade falder ned fra træenne og fyger gennem luften, insekter summer omkring... De mange animationer giver et fantastisk "organisk" indtryk - skoven bliver virkelig levende.

Gameplayet er desværre ikke helt på højde med atmosfæren. Actiondelen består i at hakke løs på de fjender, der konstant angriber dig fra begge sider. Det er ret primitivt, og bliver hurtigt en irritations-faktor. Adventure-delen er der straks lidt mere kød på. Dels skal du finde vej gennem landskabet, dels skal du mike trylleformularer og finde objekter, du kan gjeve til troldmændene. Der er også små tips skjult rundt omkring, og de er skrevet i et herligt middelalder-engelsk, som yderligere understreger spillets unikke atmosfære.

Gameplayet er ikke det vilde - det er den visuelle stemning, der gør dette spil til et "must see".

Kr 375

Grafikken er chokerende anderledes og underligt dragende. Den okkulte atmosfære er så enestående, at Blade Warrior klart falder ind under kategorien af spil, der simpelthen SKAL ses! Lyden er ikke bemærkelsesværdig, eller også er man bare så opslugt af grafik ken, at man slet ikke lægger mærke til, at der også er en lydside. Gameplayet lever desværre ikke helt op til den enestående grafik -hverken i originalitet eller underholdningsværdi. Et standard arcade-adventure med beat'em up overtoner - men grafikken... Wow!

Lvd Gamenlay 74% 70%

Blade Warrior kommer ikke til 64'eren.



# ATOMINO Psygnosis

I Atomino handler det om Bohrs atommodel. Det drejer sig om valens, atomer og molekuler, organisk kemi, acetylchlorid og en helt masse andet, de fleste nok er mere eller mindre overfølsomme overfor.

Det lyder uhyggeligt, men fortvivl ikke, for Atomino er et logikspil, ikke et undervisningsprogram. Af hensyn til de mere fysiksvage blandt vores læsere (og i særdeleshed min ellers højt intelligente spilredaktør) vil jeg gøre en undtagelse og beskrive spillet på et meget konkret plan.

Forestil dig et musiklokale med 7 x 8 stole placeret i snor-lige rækker af en sirlig pedel. Forestil dig herefter en masse strålingsramte skolebøm. Nogle har kun en arm, andre har to, mens resten har tre og måske endda fire. Skolebørnene kommer dryssende lidt efter lidt ind i en snæver forgang, og det er din opgave at placere dem, så alle har nogen at holde i hånden - eller hænderne.

Når det lykkes, forsvinder kombinationen, og der bliver bedre pilads i musiklokalet. Hvis du er for langsom, bliver forgangen fyldt, og så bliver du fyret. Skulle du have begået en fejl, kan du trække en elev ud på forgangen igen og skifte ham ud, men du skal hele tiden skynde dig...

Ret meget mere er der ikke i Atomino.

Du kan spille "freestyle" - helt uden levels bare for at score point, eller du kan kaste dig over de mange præ-fabrikerede baner og prøve at skaffe nogle passwords. I så fald vil du stifte bekendskab med børn, der er skruet fast i gulvet fra starten og derfor ikke kan flyttes, forhindringer, og specielle jokerbørn, der har en, to, tre eller fire arme på een gang.

Jakob



AMIGA - Einstein vender sig i sin grav!

#### *AMIGA*

Kr 375

hvad der foregår, Lydelfekterne er gode, og musikken, der konstant kører i baggrunden, er glimrende. Atomino er meget sjovt lige i starten, men det bliver hurtigt kedeligt, måsike fordi spillet lige er en tand for simpelt. Der er ingen reel fare for at dø på de første baner, og man kommer hurtigt til at sidde og vente på en bestemt, særligt dum unge, så man kan komme videre. Det er der ikke særlig meget sjov i. Grafik. 78%

Lyd Gameplay 5

overall 46%

C64

ia. Atomino skulle være ude til 64'eren nu, og nej, tet er ikke et spil, leg uden videre kan anbefale.



Hvis dette spil var udgivet af Code Masters, ville det med garanti have fået titlen: "Advanced Gunboat Simulator". Sierra ville frejdigt have kaldt det for "Gunboat Quest", men nu er det altså Accolade, der præsenterer, så vi må nøjes med "Gunboat".

Det med "simulator" er ellers ikke helt ved siden af, for det her spil drejer sig om beskidt vold i en beskidt krig.

Ombord på en krydser eller i et moderne jagerfly trykker man på knapper og eliminerer små blink på radaren, men i en kanonbåd er man så tæt på handlingen, at man let ser, hører og lugter de detaljer, der gør film uegnede for børn.

En PBR Mark II er ikke meget værd på åbent vand, men i Mekong-floddeltaet i Vietnam var den uhyggeligt effektiv. Med en tophastighed, der nærmer sig de 50 knob, og mulighed for totalnedbremsning eller kovending på een bådlængde, er sådan en kanonbåd uhyggeligt manøvredygtig.

Og meget tungt bevæbnet! Granatkastere og morterer er meget effektive sammen med mere elem mindre tunge maskingeværer. Besætningen består af fire mand: En frontskytte, en midterskytte, en agterskytte og en styrmand.

Det er dem, du skal bringe levende igennem et hav af missioner.

Selvfølgelig kan du kun være et sted af gangen, så computeren styrer automatisk de sidste besætningsmedlemmer, der dog er modtagelige for generelle kommandoer såsom: "Skyd!", "Hurtigere!" og "Til venstre!"

Handlingen ses i en ret langsom vektorgrafik fra de forskellige positioner, men kamp kan være uhyggeligt hektisk. Man kan til gengæld godt blive dysset lidt i søvn under de længere, begivenhedsløse stræk, selvom der er indbygget turbotid. Det sker tit, at man ikke opdager fjenden, før vandet foran båden piskes op af fjendtlige skud, der brager endnu højere end motorens drønen. Og så skal der tages hurtige beslutninger.

Det er ikke til at ramme noget med maskinge-

værerne, med mindre man sejler langsomt, og selv da kan det være svært. Ikke alt isenkrammet er udstyret med sigtekorn, så man må som regel skyde sig ind på målet ved at betragte nedslagene i vandet og på jorden. Der er ammunition nok - det er tiden, det kniber med.

Samtidig skal man heller ikke skyde på alt, der bevæger sig. Nedslagtning af civile vietnamesere, vandbøfler og allierede enheder fører lige ind i retssalen.

Hvis du er god til at smadre broer og nedlægge Viet Cong'er med dine GE M134 Miniguns, skifter scenariet til Colombia, hvor du skal bekæmpe narkobaroner - og herefter videre til Panama.

Det er svært at nå så langt, når man kun har en let armeret kanonbåd og fire unge amerikanere, men det er underholdende - på en lidt morbid måde.

Jakob

#### AMIGA (1Mb)

Vektorgrafikken er lidt langsom, men meget stemningsfuld, præcis som de forskellige statusskærme og digitaliserede stills. Lydeffekterne er gode, især de un dertrykte skrig når dine kammerater bliver ramt af fjenden. Det er noget, der gives elvitföslere!

Gameplayet er fedt og atmosfærisk, men til tider sker der en anelse for lidt. Puritanske skydefreaks vil nok ikke kunne lide Gunboat, men for de mere simulatororienterede er spillet en genial blanding af uintelligent vold og taktiske manøvrer. Grafik 79%

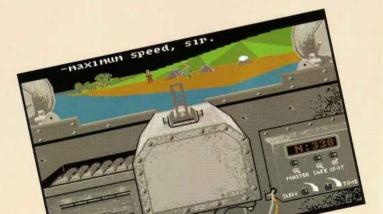
Grafik Lyd Gameplay

79% 78% 83%

80%

**C64** 

Foreløbig kommer der ingen Gunboat til Commodore 64.





Lad os starte med en lydmontage. "Osikati hai!" ... chop!... hoppe, hoppe, hoppe

Jeg håber du er nysgerrig, og lad mig med det samme afsløre, hvad det var vi hørte. En bonde går op til en samurai, brøler nervøst på kinesisk og peger til venstre. Samuraien drejer hovedet for at se, hvad der bekymrer bonden, og bonden fjerner med stor kyndighed samuraiens hoved fra hans skuldre. Til sidst ser man, hvordan hovedet hopper op og ned, som en basketball på et veloplagt gymnastikgulv

Scenen er naturligvis taget fra Battle Chess II, der ligesom sin forgænger er en slags skak, hvor animationer spiller en væsentlig rolle. Hver eneste gang en brik tager en anden, udspilles der en mere eller mindre (som regel det første) fantasi-fuld sekvens, hvor den ene brik forvandler den an-

Men hvor forgængeren var baseret på det skakspil vi kender, med ridderbaserede brikker, der bærer det nye spil undertitlen "Chinese Chess". Og spillet har et helt nyt regelsæt, der bestemt ikke er kedeligt!

For det første er der brættet. Brikkerne står ikke i felter, men i knudepunkterne mellem de stre-ger, der udgår felterne. Således er der 100 steder, en brik kan stå. Brættet gennemskæres af en flod, som kun nogen brikker kan krydse. På hver halvdel er der et 3x3 felters palads, hvor kongen og hans to rådgivere holder til. De kan ikke bevæge sig ud, og er dermed sårbare. Som i almindelig skak har hver side 16 brikker.

men da der er mere plads, bliver spillet mere "åbent". Nogle af brikkerne ligner til forveksling, dem vi kender. Tårnene går igen, og samuraierne minder meget om springerne. Bønderne gør frem som i normal skak, men når de krydser floden, kan de også gå til siden. Der er ingen dronning, men til gengæld har man kanoner, der rykker som et tårn, men kun kan slå, hvis der står en brik mel-lem offeret og kanonen. På samme måde som i almindelig skak, skal man sætte kongen mat, men taktikken og gameplayet er anderledes

Men det er først og fremmest de underholdende animationer, derkendetegner dette spil. Helt genialt bliver det, når en kamp udspilles. Her for-vandler tårnene sig f.eks. til store, lidsprudende drager, kanonen går amok, og rådgiverne og kon-

# BATTLE CHESS II Electronic Arts

gen griber til mystisk, orientalsk, gul magi. Et par

Drage slår kanon:

Kanonen føler sig sikker på sejren og retter et væmmeligt skud mod dragen, der imidlertidig lig-



ger hovedet nonchalant tilbage og lader kuglen rulle hele vejen op af bugen og halsen, til den som på en rampe flyver op, og lander på kanonens ho-

Samurai slår drage:

Samuraien prøver med sit sværd at gå igennem dragens panser, men det lille firben er for hårdt pansret og er usårlig. Samuraien hiver listigt en maske frem, og skræmmer den stakkels drage så meget, at den dør af hjerteslag! Synd, men samuraien griner og tager sin plads. Konge slår kanon:

lgen skyder kanonen, men i det samme som

kuglen skal til at ramme, står kongen overraskende med en gavepakke. Han rækker den mod kanonen, der beæret tager imod, løsner båndet og

nonen, der beæret tager imod, issner bandet og får sin kugle tilbage igen - i hovedet. Man griner de første hundrede gange - og så bli-ver det trættende. Men hvor forgængeren var et dårligt skakspil, så er Battlechess II udmærket, også som "almindeligt" spil uden animationer. Det kan derfor anbefales til alle, der (fortsættes Christian

Grafikken har er som allerede nævnt sublim intet mindre. Lyden er også fremragende med fantastiske effekter, og gode samples (men kun hvis du har 1 megabyte). Om man kan lide spillet er naturligvis en

om man kan noe spillet er naturligvis en smagssag. Det er en del anderledes end al-mindelig skak. Men det skal jo prøves, og hvorfor ikke gøre det med Battle Chess II? Du vil grine til du dør.

Grafik Lyd Gameplay

Der er ingen planer om en C64-version.

# BILLIARDS SIMULATOR II Electronic Arts

Da jeg var på sommerferie med Jakob og Søren, og vi alle var blevet så skoldede, at vi ikke kunne gå på stranden, kridtede vi køen og skoene og gik i gang med at spille pool. Jeg behøver vel ikke at fortælle, hvem der vandt, men bare sige så meget, at det ik-ke var Jakob og at Søren aldrig havde prøvet det før. Han var bare så forbandet heldig, men jeg vil altid være kongen, hvor mange gange han så end vinder. Jeg anerkender ikke hans sejre. Jeg havde håbet, at



AMIGA - 3D effekten ser flot ud på billedet, men kuglerne er därligt animeret.

dette spil fra Infogrames ville kunne rykke heldet i min retning, men hver gang jeg spillede mod com-puteren, var den lige så heldig som Søren. Alle an-dre end mig er heldige. Det er ellers ikke fordi, at denne gang billard mang-

ler variation. Man kan vælge mellem 6 spil, nemlig

carambole, tre-bande-carambole, amerikansk, pool og to fremtidsspil, der fremgår på et ottekantet bord med et stort hul i midten.

Uanset hvad man vælger, er fremgangsmåden den samme. Man vælger enten at spille alene, mod en levende modstander eller mod computeren. Det sidste er mest interessant, da man så i det mindste ikke får bank af andre end en computer, og den slags nederlag kan ikke dokumenteres... Man indgår et væddemål mod computeren om hvem der vinder, og så går spillet igang.

Uanset regier skyder man altid på samme måde. Man vælger hvilken vinkel man skal skyde i, hvor man skal ramme kuglen, hvor hårdt man skal ramme og folder herefter sine hænder og ber til, at man gjorde det rigtige. Det gør man desværre næsten al

Det er nemlig utroligt svært. På øjemål skal man sørge for, at man rammer bolden PRÆCIST, og tit er det så svært at se, at man slet ikke rammer kuglen. Rammer man kuglen, er det som regel for hårdt, og selv om det er tilpas, reagerer banderne mærkeligt. Nu hjælper det lidt, at man kan indstille lærredets friktion og bandernes hårdhed, men et par små fejl gør desværre, at spillet er tungt at danse med. Når man rammer kuglerne, reagerer computeren langsomt, mens den udregner, hvor de skal trille hen. Et andet minus er, at laver computeren et fejlstød og skal støde om igen, vælger den nøjagtigt samme stød, og så støder det lidt, at man er nødt til at få stød, når man skal støde til kontakten på compute-



AMIGA-Typisk fransk: Menu-skærmen er 100% grafik!

Ellers er der et par fine features. 3D-effekten er imponerende flot og virker realistisk - desværre uden at være det. Det store udbud af spil og computermodstandere er også flot, ligesom spillet på mærkværdig vis forstår at gengive en atmosfære af bode-

Christian

## *AMIGA*

Der er nogle flotte stills med god atmosfære ligesom selve spillet har tydelig grafik. Lyden er ikke alt for god, men det liver da op, at indledningssekvensen bliver ledsaget af en "lydmontage" fra en billardhal, komplet med click" og mumlen

Spillet er meget avanceret - en ægte simula-tor. Men det er desværre for indviklet, og det er svært at ramme præcist.

Lyd Gameplay 68% 65%

**C64** Foreløbig har Info nogen C64-version har Infogrames ikke annonceret





Er der noget du ikke kan finde? Så ring og spørg, har vi det ikke skaffer vi det! Vi fører nu software til følgende computere:

### ☆☆ Amiga ☆☆ CDTV ☆☆ Commodore 64 ☆☆ PC ☆☆

De viste programmer i annocen er Amiga Titler, ring og få oplyst prisen på programmer til din maskine. AMIGA TILBÜD!!! De spil der er markeret med en + fås til 150 br sik. Bemærk at vi har oprettet en ny prisklasse for spil: Fuldpris spil markeret med + til 295 kr sik. Titler markeret med C fås også til CDTV. De nye titler på vores software liste, er markeret med en 3c. OBS Hintboger! Til alle spil mærket med et H har

	. 222.22.22	VectorTrace	795.00	Margammun Royale	349.00				
			~ PT	Basi Basi Ballendi	150,00 299,00	Figther Bomber Adv. Mission disk	299.80 299.00	Marridle Monor	295.00 295.00
100000			Grafik	Baillends	299.00	Final Countiers Final Whistle	178.00	Ms. Hell Ms0l pleyer soccer manager	395.00 à
122 W. SEC. 12-13		Busher 2.0 Debase Pains III Debase Pains III Debase Pains IV Debase Pains IV Debase Phint II Displace 1.0 Displace Pains IV Penalse Pains IV Penalse Pains IV Pinner Pains IV	648.00	Halance of Person 1990 vilities Hallinia Bandi Kings	150.00+ 348,00:5		349,00	Mandar! My/Paint, CDTV	
Tekstbehar	idling	Deluxe Paint III	798.00 795.00	Bandir Kikes	349.00 St	Fire and Brimstone Fight of the furnilies — spar 190 ke Flight of the furnilies — spar 190 ke Flight Simulation E.S. 2: Feeskeldige senery disks a	299,66-G 591,88		Rteg / C 389.08
Excellence?	3395,69	Delast Point IV		Barbarian Barbarian II Bardi's Tisle I	200 0002	Flight Simulator 2 Find Fire FS) collection		New Zealand Story	391,08
	795,00	Delate PhotoLab	798.00 945.00		Last Dotts Last Dotts	E.S. 2: Forskellige severy disks a	295.66 295.00	Neuromancer Nigel Massell's Grand Priz	395,60
Kindreeth 2.0 DK Transcript Voorwite SK	475.00	(highlen		Bards Tale III (Thief of face) B.A.T	3-69-0605		759,60+	Nights Breed	259.0E 349.0E
Visawrite IIIV WandPortect 4.1	A95.00	Innagel Ink	2105.00	B.A.T Buttom the Monie	399.08 (r 299.08	Frankel Manager II Frankel Manager II Frankel Manager Weiff Cup Folklon Frank Transl Frankel Medit Frankel Medit Frankel Medit Frankel Medit Guleria Grankel Guleria G	259,60+	Ninga Spirits Ninga Rende	259.60+ 219.60
Hundreger K.s	2011/00	Photos Paint 2.0		Burth Chart H. Chianna chara	155 SO. O	Fasti frand Farming Worth	259,69*	Nieje Hemir No Frences	289,00
Video & Anin	antion	White And Williams and	792.00 925.00	Buttle Communit  Buttle of Britain	259,80 395,80	Enundation must	259,500 395,600	Ne Excuses North & South Nuclear War	195.00
	2095.00	The Set Department Projectional Species Celler Vote	2295.00	Battleskips	150,564	Factor Bars	395.00	Nuclear War Ottors	219,50 449,80
JD-Professional AutoScrap	1575.00	Spectra Color	1935.00	Battiskips Battis Speakren Battis Boond Battiskovics 1942	AREAN	Galactic congressor	TOT IN	Operation Constan	3400 (44)
	997.60	York Pro	2515,09 2515,09	Butticherics 1942	395,893 396,60	Goldregon's Domain	29K.00 453,00C	Operation Contact Operation Harrier Operation Neptune	289.50 349.50
Delive Viles III ELAN Ferformer Fancy 3D Josta (Tarba Kilves Fancy 3D Josta (Scalpt 3D)	#85.00 935.00			Weech Tolley	355,50	Garden FAX: Indoor plants		Operation Springer	
Fancy 3D fosts (Turks Silver)	795.00	Kommun	ikation		349,60	Generalist II	298.00 449.00	Operation Spranter Operation Smith Oriental Games	299.00 250.00+
	795,00 3295,00	A-TALK III	2240.00 2295.00	Reverb Hills Cap	195.00	Georges Laws	495.00		
InfoCenter	Lance on	A-TALK III AMIGA-PRESTEL (Telesters)	2542.00	Rio Challenge Rioric Community	.195.50 792.50	Gettysburg: Turning Point Ghouls 'n' Ghour's Ghobalus	395,00 299,00	Out Ran Oversyn SSI stratege and	299.00 399.00
InjoCenter InjoChannel InjoChannel Physi	14960.AV	A.C		Rennyol Rennyo Hillo Cap Rio Challongo Riovic Contramio Riovic Type Blackeley Blackeley	100.00		T99.04	P.P. Hanner P-47 Diameter	
InterFont	1346.00	MUSIK	& Lyd		199.50 290.00	Gold of the American	293.00 293.00 293.000	P-47 Diamineboli	299.00 299.00
InterFont INVESTORATES Keen Fonts , Inverte Fra 482, a Modio Cine Video & Anim backs	2895,00	AndioMenter III Barr & Pipes Professional Barr & Pipes Barr & Pipes Mexicition A Barr & Pipes Paley for insis Barr & Pipes Paley for insis Barr & Pipes Paley for insis Betton Music Construction Set Del Boots	TAYAN Kananar mana	Blood Muney Bloodwych Bloodwych Data sink VoCI		Gold of the Attecs Gold Rush	PHI DEN	Pang Panca AirAbering	349.00.0
Media Line Video di Antes buchy.	449.00	Bars & Paper Professional  Bars & Pines	August 1921 2495.89	Richard Party Work Vol. 1	7.00,00+ 220,00	Califor Sec		Parish Archimong Parish Shar Parish Galf Inferen Parish Galf Inferen Parish Galf Inferen Pair Bearthig Int. Football Plat Tool Galf Processis III. Wright of Nikodowan Pair	349.00
Pro Video Plas Revi 3D Professional REal 3D Turks		Bare & Piper: MusicBax A	493.60			Grand Moneter Shim Gambour	250.00+	Personal Nightners	798.00 495.00
REal 3D Turks	8685.8W.5 8289.6W.5	Harr & Pipes: Ruley for insis Harr & Pipes: Internal Sounds Six	995,00 90,786	Blue Angels Bandur Bub	299.00 299.00	Garathia Harley Devolves Hotts of Montecame		Prior Beardsteys Int. Frontall	
REal 3D Turbo Real 3D dense von (1 MB okgo Soulo Videolithe Soulo Denocrotion (Kan Oke nove) Soulo II XI.		Deficire Music Compaction Set	695.00 8VE.00	Rottescal line Breach New Jone Seymour Builder's Bulkar	395.00	Holl's of Managama	JISAN MEMBA	Plant tree tree Plantage III. Wrath of Nikodowas	349.00
Scula Demoreration (Kan Oke sure)	4373.89 (a 90.90 2565.60	Des thats 1/2 har netrialgoldy bein Dr. Fis C. og Sosrid Questi teric of tyeth o Ring og har om en til bye netny.	every Artist serie	Marchaelle Services	395.00 299.00	Hammerflat	150,00+ 195,00		349.00 250.00
Scalar JD XI.	7965.00 1300.00	og Sound Quem serie of syeth e	dinor/directions	Babber's Bulkor	19.00	Hard Drink'T	198.00	Findul Hugh Fire Manie	395.86
Scalpt Animals 411 Scalpt Animals 411 FR	1995.00 7695.00 TVZ.00	Hind of get on ex up ple semi-	ane showeren.		295,000	Hard Detries' H	150.00+	Pitters! Player Munieger	299,00 299,00
The Director The Director: mathii FurboSiber J.S		Program	merina	Buffelo Bill's Roder Game	299.00 395.00	Hamourflat Hami Balli Hami Derini I Hami Derini I Hami Derini I Hami Derini II Hampson (Lamrer IMH) Hambara	295.00 295.00 399.00W	Player Manager Plotting	299,89
Furtestiver 3.8	2200.00 2737.00		mering	Cabel Caber	395.00 255.00	Hero's Quest: So you want to be a hore	199.00W		395,0807
TY*NAME	2735.00 2195.00	AC/BASSC AC/Feeting	3998.00 3379.00 5658.00	Backson Baglioti Bill's Rodrer Gume Cadell Caderer Cadforda Challenge	249.00	Horo's Quest II: Trial by fire Hillstreet Blass	499.00H	Police Quere III Postalists	395,000
TYNNAM TYNNAM TYNNAM YTHINNAM YTHINNAM YTHINNAM YTHINNAM THE	1295.00 1475.00	ACF ortror ACF ortror-20 Antigo-COMAL	5658.00	Captio Cartin Command Carthage	299.00	Hardaya Harda Quant. So you want to be a hore Harda Quant II. Triat by fire Hillarore Halla in Land pakke Hallarore Hallarore Hallarore Hallarore Calactrica & gale pakke?!! Hallarore Zambies Hardward Calactrica & gale pakke?!!	3-29.00 393.60	Police Level Police Grant II Populars Populars: the Promitted Lands Posts of Call Provenage	395,60 (89,80
VideoTitler	2475.00 463.00	Amigo-COMAL.	973.00 604.00 1249.00	Carthagy	385,00G 348,00	Holywood Collection & spile paids!	309.00 385.80C	Posts of Call Postshoat	299,68 750,60+
Same Print (1/4/14-65-67/III-)	West and	Amigo-Canal Canaller Amigo-Line 1A	1249.00	Car-Vap Cleafe Minner		Harrow Zambies	299,60 395,60		/50,60+ 250,60
Computer Aided	Design	Amiyo Villen eng. 100. ARect	525,00 525,00	Commin	349/AW (199/89/3)	Hotel al abasine	299.00	PowerStauger Power Park (red pakke)	399,000
A-CAD Translitor			895.000			Hound of studen Hayle Book of Games	495.00 299.00	Power Park (spii pakke) Power Pinted, CDTV Prince of Persia	Hing / C 209.00
Augle Drew Plan	2400.00 1995.00 995.00	Assembles Resolution Module 2	1249.09	Chambers of Roj	259.80 359.80	Hago Hase for red actaber (arcade) Inspertant	299.00	Prince of Persia Prince	
Archivetand Design		Coadle	2095.00	Chambers of Months	295.00	Insurant	299.00 299.00 299.00	Prison Pro Socrar 2100	J95,09:3 449,00
A-CAP Transition Angle Brew Plat Angle Brew Plat Angle Modeller 3D Architectural Design Design 3D Dynat ABB Feature Besign Hawan Design Hawan Besign Hawan Besign	7735.00 7720.00	Condito Condito, Pro-pail I GFA-Assembler GFA-BASIC 3.5 Compiles GFA-BASIC 3.5 Longither HESAN BATIC HOSAN BATIC HOSAN BATIC	293,00 283,00	Chambers of the Set manual polestic Chambers of Raj Chambers of Mandle Cham III II Cham in Andromada Cham Strikes burk (IVM, Inde)	199,00	Imperium Indiana hann Grankie Adv		Pro Tanco Tour.	299.00
Figure Design	475.00	GEA-BASIC 3.5 Compiler	- 35170	Chara Strikes back (D.M. Dose)	399.00	Indiana Jones: Grophic Adv India/Sol macharacture - maled India/Sol macharacture - maled Indianapolis Sol International Societ Challenge Interphase Insu Lord International Societ Challenge International Insu Lord International	295.000 S	Projectile Polyco Etilor, COTV	304 MW
Human Design	475.00 475.00 475.00	GFA-BASIC 3.3 Interpreter	1599.89	Charles of may Chespaners 2100 Chespaners 2100 Chespaners 2100 Chespaners Charge of 4772.0 Chespaners Codename Codename Calareas Calareas Calareas Chespaners Calareas Chespaners Calareas Chespaners Calareas Chespaners Chespaners Calareas Chespaners Ches	395,00	Teatlanapolis 560  Teatlanapolis 560  Teatlanapolis 560			299.00 150.00 •
Interiors Design Microber Design PageRender AD PRO-Bound		Hillaft Despec 2	1175.00 535.00	Chess Chempson 2778	399,00 349,00	facephor	191.00 195.00	Quarti Quart for Glory II: Trial by Fire	#41.00 #41.00
PageRender 3D	1195.00 3795.00	John Com. Z-FORTH Professional	795,60	Clearic boardgenes	2000.000	From Lavid		Beilinad Farmen	195.00
PRO-Board PRO-NET	3795-00		1988 AM 1925 AM	Codemine framen	599,00 449,00	It Come from the Desert	295.00 295.00	Restroad Farmen Rejubow Johnsto Rutabow Collection (1911 pakke) Reach for the Share	249,460
PRO-NET SuirAtgo 2000 Model Edwary XCAD-Designer XCAD-Perfersional XCAD-TO	3295.00 395.00 3675.00	Millering Mattheonth Power Windows XANILattier C = 3.10	1335.00	Cuesnambu copil patity		le Cente from Desert 2: bathands	299.00	Reach for the Marx Real Chambarrers	295.00
XCAD-Designer XCAD-Perfersional	3793.00	Power Windows	1128 A0 2395 A0	Community copil pullsy Combo Recer Compared of Commine	299.00 499.000	Junk Nicklant Gelf		Rebel Charge	695 200 £50 2014 .095 200 294 200
MCAD 3D	othe primit	XAA/Lattice C = 5.10	2795 (0)	Corporation	299.00	Just Nickhon beaut 2-5 fre	200.00	Rebell herge Read Heat Red histon Histog	255,004
Data	ibaser	a	konomi	Countr Bounter	299.00 296.00 395.00	Databa I Came From the Denors Is Came From Desert 2-Suthends Frontine Just Nickture Golf Just Nickture Golf Just Nickture Front Just Nickture Front Just Nickture Front Just Nickture Ju	385360	Resistance 201	299,00
DHMAN V.F.2	2749.66	V		Corporation County Bouncer County Press Crack Diese		Judgo Dredd form lat	249,00°-3 259,00 385,00 249,00 239,00+	Resitation 201 Rick Dangerous 2 Road to final foot, CDTV	299,06 Rine II C
FIRMAN V 5.2. Miseo Fishe Files Miseo Fishe Files Miseo Fishe Files Frequence Superlines Frequent Dis Superlines Professional 3 Superlines Professional 4 ChinCard	235 00	Antige Budget Antige Buspace F obtain Antige Buspace Foots Antige Buspace Foots Antige Buspace Foots Antige Buspace Buspace	459,89 2495,89 3995,89	Crack Dave Cross Stare Cross Stare Cross Gard Pryspania spili Came of Re Cyster World Cycles Dissociate Dissociate Factories Factories Factories	299.00 (56.00*	Jamp to Jan		Road Blatter Robusty II	Hing // C 250.00
Micro Fighe Files Files Professional DataRetriese	2055,00 2055,00 2055,00	Amigo BaryFack Total	3995.00	Come of Ra		Jungle Sook  Food the Third	197,00	Retar	299/AB 259/AB
Superhose Personal DK	795 AV	Amigo Bucypics Finance	2495.ml 2495.ml	Cyder World	195399 130399	Kennely Approach  Kenny Dalglish Soccer Manager  Kick off	195,00 250,00+ 740,00	Ranto's Dotte	259,50
Superfluse Professional 3 Superfluit Professional 4	3300.00 (Air ortical			Dominion	299,000	Kenny Holgfish Soccer Manager	749.00	Rague Tresper RVF Hondo	259200
Land and	Mir primat 445.80	Corfig Corriginal Manytan Min Manytan Min	650.00 795.00 6635.00	[Assumere:	299,60		299.60	Seine Drugos Scromble Spietts	259.00
		Manpian 106	£235.00	FANTANIAN	149.00	Kick off it Expended iMB	299.60 299.60 299.60		299.50
D	iverse	Margries Plus	2383.00	(Arrimov Day Book Day of the Uper	JULAN	Kings Quent?		Record Front SSI strategi Secret of the monthly triand	399.00
AmigsDOS Suftwere vL3	278.80 540.00 2795.00	Nieden Office (fra ToldMisk) Securities Assign! Styr På (Monomick	2579.00 2579.00 2995.60.3	Day of No. Vaper Bays of Norder Dash Erap Beep Space Delpos of the Crown Englanders of the Crown Englanders of the court Englanders of the court Englanders of the court Englanders of the Englanders Designed Late 11,7 The Warp Bragant of House	200.00	Mich of II Exposed MIR Killing Ground Killing Ground Killing Ground Killing Ground II Killing Ground II Killing Ground II Killing Ground II Killing Ground Killing Fares Killing of Sec Exposabilities Farins Fares Farins Land Fares Farins Land Fares Farins Land Fares Land Hourd Killing Land Fares Land Hourd Land I Harden Land Commission Land Commissi	196,000		110.00±
A Max V II Marinovik empleme	2795.00	Securitive Assignal	740.00 295.00	Death Free	259,00 210,00	Kings Quest IV		Shades of the Best	295.00
A-MAX: Organic ISSK ROM	2495.00	The Advantage	3200.00 2693.66	Deep Space	198.00	Knight Farre	195.00	Shadow of the Hunt D	200.00
Amigation's Supresser of 3 htgobies? ASSA'S Medication emaleur hashas Originale 2008 BOSE has Allegande 2008 BOSE hash Allegande points hasigather local system og germen de oving Amiga latte fielger grafit med? Archimette  N. 10.	465.00	The Adventage The Works Plettense	2693.00	Disferder of the Chiese	195,00C	Erister	.195.00 .195.00 .195.00	Shadow of the Besst Shadow of the Bassl D Shadow Farrier Sharteck	250.00
eving. Amige fatte felger gratte med!?	499.00		Spil	Bule Ver 2: Lent to Ear Verse	100,00	Latter Square	349.00	Shirabi	201.00
BAD	549.00 493.00			disastrone.		Leaderheard Nietle Isumument	450.00		499.00
Centair Roofs Alos V3 Crista Professional 2 Cryptoch Professional 2 Disklaster V1.4 (01 flos 2.0) Discress Nath		AD Contraction Ele AD Treasi	599,60 (59,60*	Brougent Law II. The Warp: Francisco of Pharmagent of Pharmagent of Pharmagent of Pharmagent Francisco Fra	499.00 295.00	Exalter Board Golf	19KA0	Shore There Shore Service San Cop & Proportion	299/80
Consulted Conference (2)	#95.00 (055.00	3-D Pool		Arraguet Strike	249.00	Legend of Founghail	255,00	Silver Service	2500 2500
Diskhaler VI.4(0) Dos 2.0)	545.00 545.00 645.00	Stragent	319 AE	Dragon Figur	359,60 259,60	Latrore York Carry 7	385300	Sim City & Psychian	299.09%
Director Math Birmar Sano	545.00	AND TONE Liller	349.36	Dragon's Results		Leitor San Lery III	295.00± 295.00±	SINCley Terrain Editor	799.00
Hes.2 Doc	389.89 375.89	3-D Pool St. pees St.	170,000 440,00 191,00 195,000 197,000 190,000 190,000 190,000 190,000	Drugger's Late: August Coule	1847AR 1847AR	Literate to KIN	349,66 289,68 259,68	Sam An Cornain Culture Sixt on Alice Sixtensis Sixtyping goods fair Sixty Sixt	549,60
FinePrint	275,00	ADAD: Garas of the Apare bonds	799,3000	Driller	195.40	Ermenings	259.00	Stroping gods f.ir	250,00
March-Derripation II	2230.00 #459.00	AD&D: Drogues of flower	315,460	Dr. Planners House of the	199,00 199,00 199,00 299,00 200,00 200,00	Emission, CHEF.	Hing // 105,0007 140,00 193,00	Silv Silvani	349.60
Arun-keutiss	457.00 315.00 375.00	ADAD: Exc of the females	100.000	Dangere Mares	393.00	Lord of Cham	140,00	Anounnile Seider 2000	399.00
Project D	375.86	ADAD: Henry of the Lones	795,000 295,000 195,000	Dinasti Was	299,681	Lort Patrol	700 161	Selder 2000	230.00
Partie Demain District 25"		AD&D: Hillsfor AD&D: Pool of Redience	102.000	Earl Wester Baseball	205,00	M.E.O.S Mean agty divise spoor	299.00 291.00	Sport Harrier 2	259.60
Partie Deman Knieley (Table)	76.00 50.00	Admircol drawoper Simulator	349.000	Ethe Ethio	295.00	SEF TORK Photoset	293 (80)	Specifical /	195,000
Quarrenteză	105.00	Afranced Mintery commo	249.00-3 495.260 298.00		2011.00 2011.00	Magic Pits	299.00 299.00	Space Quentil	695.000f
Oppine Sam The 2 This Family and March-Shim patte it. March-Shim patte it. March-Shim patte it. Professor Pattern Family Professor In- Pattern Committee Pattern - 55° Pattern - 55° Pa	095,60 785,60 095,60 495,60 586,50	After Marner Antorne Banger Antonio (descri data Mak) Anciest Matthe (Neurogi)	299.00 299.00 349.000	Energy Sent Distances Chile	#95.00C #91.00 291.00	Stagman J (spil potte)	195.00	Space War	199.00
Syncer Express II as Bardware The INGA Mechanic	495.00	Anthony (description (Val)	299.00	diswel	2H M	Manerblaue	299.00	Space War , CDTV	Ring I. C
blens Eller X.Copy III. Prof. or. Hersbrory	70.00	Agametic Archee Collection Amografian Mae Amorty Aspect-Goddon Admir. agametic Golglio Aspect	295,00 (95,00 295,00 (35,00)	THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COLUMN TW	34130 27730 37830	Constitute	297.00 297.00 297.00 298.00 293.000 293.000 295.000	Solder 2000 Spec Ace Spec Barrier 2 Spec Barrier 2 Spec Quant I Spec Quant II Spec Quant II Spec Quant II Spec Quant II Spec Barrier 2 Spec Barrier 3 Spec Barrier 3 Spec Barrier 4 Spec Barrier 4 Spec Barrier 5 Spec B	399.50 C
X.Copy III. Prof. or. Herotoxy	205,000	Archen Collection Arthunolikus Man	795,00	Aura-Time Kink Off	179.00	Manhane San Practice	277.0011	Sports Sep 1. Journal of Experiment of Experiment of Experiment Capper Expe 11, Journal Capper Experiment Office Community State Community Sta	198.00
Darkton Publ	lichina	Learning	130,004	F. O. F. L. F. D. Northe mode H. F. mir.	445,000	Mega park	295.00 295.000	Spr es Spr III; Antic Anics	198.00
Desktop Publ	aning	Antonia demains fictally	198,000	J-/4 Contac Pily	195.00	Micropros person	205.00	Star Control	J38.00+
Alaba Panni 166.7 - III Habiya Panni II	223.00 974.00	Astronib Astro-Marine Corps	JES AN	F-19 SmallA Figurer F-39 Resaltator	295,601 315,60	Midrophi Remanus 1	255,00 255,00 255,00	Non-Controll	J95388
E-Clips	W11.00	Attention	782.00 200.00 340.00	Fallas f-36	795,801	Mig 29 spec 180 kr	385.00	Sharffight	39500
Mostic Com Cityers and 3 Mostic One Court Disk I	WEEK	Atomic Atomic Robo Kid		Fattor: The Minten	349,00	Millimian 2.2	259,00		395,00
Holase Peter H  E-Rigo Media E-leo Cityare disk I Madia ince Peter Hill I  Contine Jose H Prope Parties I feel of the politics page Parties I feel of the politics page Parties I feel of the politics page Page Tomographic & Berging gde Page State H  Page Tomographic & Berging gde Page State H	1,295,00	America Kare Kuf	260,00 301,00 292,50 293,00	Considerate Intel Off.  Law-Time Rail Off.  1-15 Yards ough 11,1 with  1-15 Yards ough 11,1 with  1-15 Yards ough 11,1 with  1-15 Yards ough 11,2 with  1-15 Yards ough  1-15 Ya	119,00	May 20 spec AND by Millionium 2.2 Mindlomium Mindlomium Mindlomium Mindlomium Mindlomium	250,00	Stellar Cramaly Saves Advant Europe, SSE (motig) Neverlighter Streethorkey Artifer II	340,00
P. Draw-Strateged Chiefer	465.00 469.00 469.00 639.00	Awatana	292.501	Ferrant Jonesia one	100,00	Missishill Missis	255.00	Neverlighter Streether few	249.00
P. Page Template & Design pile	359,00	Bud Company Back to the Farmer 5	299.00	Florida Front Policy Dig Dig Ci Fun	199,00	Mountains recer	100.00	Abrider II	210,00
Paratrum 2.2	3297 Am		-			~ —		4 / /4 /	10

S.E.L.A. Russer
Sammer Objected
Super Care II
Super Games pack, CDTV
Super Hemase Grand Pris
Super Off Heads
Super Oceald
Super Hosales Super Development
Super queries
debts
file Charle
He Charle
He Street
Grant Fary
Grant Fary
Grant Fary
Grant Fary
Grant Farit
Grant
Grant Farit
Grant

Sorp Poter II plan Stoot Car Rayer S.T.U.N. Rayare

Månedens super hit!!! Amos 3D Battle Bound (rollespil) Flight of the Intruder 349.00 Thunderhawk AH-73M 395.00

Indy graphic adv. + Zakmackraken + Hintbooks til begge spil. for....1048.00 NU KUN ..... 395.00

Tilbud Proff. Software: Superbase DK kun 595,00 ASM ONE

Quarteebock Tools Nyhed Superbase 4.0 Nyhed

DPaint III incl. DK Manual Spar 300.00 Kr. NU KUN . 795.00

Gironr: 8 19 51 02

Telefon: 86 16 60 33 Fax: 86 16 61 02 Finlandsgade 25 · DK-8200 Århus N

Public Domain disk's

Bemærk gratis forsendelse ved køb af software for over 500 kr

# FRENETIC Core Design

Markedet er efterhånden oversvømmet med alle former for skydespil. Kun få af dem er originale. Dette er ikke et af dem.

Men du kan jo få forhistorien og bedømme selv: Året er 2400 og endnu en gang er Jorden truet. Ef-ter 200 års krig mod nogle aliens fra planeten Mozone er Jordens forsvarssystem næsten brudt ned. Derfor er man begyndt at lede efter en ny planet i et nyt solsystem. Og man fandt den! Endelig kunne Jordens befolkning flytte til en ny planet - for at plage den nogle århundreder.



AMIGA - En del af fjenderne er en slags "organisk kryb, som nok skal skræmme livet af folk med araknofebi!

Men der er blot et lille problem. Vejen til den nye hjemplanet er fyldt med fjendtlige rumskibe, og derfor er du blevet ansat som jordens eneste håb (gab!). Du skal maje alt ned og på den måde bane vej for Jordens moderskib. Nytænkning? Jeg må

Som du måske kunne tænke dig, skal du være hurtig på aftrækkeren eller have et joystick med autofire (det sidste er absolut at foretrække). Dit skib, som ses fra oven, flyver op mod skærmen. Antallet af baner er for mit vedkommende ukendt, men som normalt i shoot'ern ups er der et end-oflevel monster i slutningen af hver bane. Disse monstre er mere eller mindre stupide og volder ikke megen besvær.

Til gengæld går det ret hedt til (få nu ingen lumske tanker) allerede på anden bane. I de fleste skydespil kan man enten opsamle eller købe ekstra våben - her skal de blot samles op. For at komme igennem de sværeste sektioner i spillet er disse ekstra våben strengt nødvendige. Det bliver også nemmere, når der kommer en anden spiller på. Jep, spillets plus er, at man kan spille to på

AMIGA Kr 375
Teknisk mæssigt byder Frenetic ikke på vidundere.

I starten er der godt nok en tilfredstillende intro, men skærmen har det med at hakke i det med gevaldige små ryk, der gør det ekstremt irriterende. Man kan ligefrem få omtt i øjnene af det - næsten lige fra starten. Musik og byd er også ret miserabelt. Ikke det därligste, men langt fra godt. Desuden er spillet på nogle punkter forvirrende. Fjenderne kommer pludseligt ud af den blå luft, og sender dig ud på de evige jagtmarker. Frenetic ligeren undredevis af andre skydespil, og de irriterende feji gør ikke sagen bedre. Hvis du vil have et godt shoot en up, så find et andet!

Grafik 64%
Lyd 62%

C64 Core Design har aldrig understøttet 64'eren - og dette spil er ingen undtagelse. Det var en mørk og stormfuld nat. I denne nat mistede Darkman sit ansigt og sin manddom (det står i manualent). Det blev han sur over, så nu er han klar til at lade det gå ud over en masse sagesløse mennesker. Han er hævneren, morderen, korsfareren, kort og godt pantefogeden.

Eller det var han. Tydeligvis var hans hobby at se de gamle film fra tyverne - I hvert fald har han klædt sig ud som Den Usynlige Mand. Det sidste er ret overraskende, for faktisk har Sparkman den egen-skab, at han kan forklæde sig

som en hvilken som helst mand, han måtte møde, hvis bare han fotografier nok Men sådan skal plottet åbenbart være, når man laver en talentløs film, og derefter lader Ocean lave en talentløs konvertering.

Faktisk kan plottet meget hurtigt ridses op: Først skal Clarkman tage en masse fotografier af en lille grim mand, som skal lægge krop til hans næste Alter Ego. En computer scanner alle billederne, for at se, om man har data nok. Herefter hopper Barkman ud på gaden for at banke, med forklædning eller ej. I bedste fald varer forklædningen 10 sekunder men da man alligevel ikke kan løbe videre, før man har banket de onde pensionister og asiatere på gaden, nytter det ligesom ikke rigtig noget.

På gaden ligger der kasser. Men vores helt, Fartman, kan ikke bruge kasserne til andet end at kaste med, hvilket ikke virker, da han ikke kan



ean, nar de er allermest kedelige og forudsigelige. Smartman er ellers en mand med mange ta-nter, hvilket kan de skedelige og forudsigelige. lenter, hvilket han beviser, når han slår og spar-ker bagud, mens han febrilsk prøver at huske, hvad han egentlig skal. Skulle det lykkes for dig at finde ud af det, kommer en ny bane, hvor Larkman skal gå amok med sit lommekamera for måske, måske ikke, at få en forklædning. Og herefter skal han undslippe en spændende platform-level, der især udmærker sig ved at være

Markman må nu hoppe rundt på toppen af nogle tage for at ødelægge sit laboratorium, mens en helikopter skyder (I). Herefter skal han kæmpe sig ud af sit laboratorium, som han lige har ødelagt (!!), herefter kravle op af et reb, som helikopteren, der før ville dræbe ham, kaster ud (II-og-så-videre), herefter flyve væk og til sidst dræbe den onde mand, der tog din manddom, dit ansigt og desuden din kvinde (som sikkert alligevel ikke vil have en krøbling som kæreste).

Jamen, er det ikke bare helt fantastisk, helt utroligt som dette spil oser langt væk af kvalitet! Desværre så utroligt, at jeg ikke kan tro det. Når jeg ikke kan tro det, kan det heller ikke passe. Faktisk er det vist en Ejnar, vi her har med at

Ocean, som før har leveret de pragtfulde konverteringer Knight Rider og Miami Vice, og er kendt for at lave geniale spil har gjort det igen. Tillykke Oce-

an, jeg elsker jer. I fors-tår at gøre mig så glad. Ejnar rules OK! Og Ejnarman ser vi forhåbentlig aldrig igen...

Christian



AMIGA - Præsentations-grafikken er enormt atmosfærisk...

## AMIGA

DARKMAN

Ocean

en består hovedsageligt af et vanvittigt tema, ef

fekter fra en tredje-rangs tysk pornofilm og en mas se samplet stønnen fra anmeldere, der river sig håret. Grafikken er faktisk god med gode sprites (ensformige!) og en alvekslende baggrund. Det kan desværre ikke skjule, at spillet er noget af det værste, min kat nogensinde har slæbt ind. Dårligt gameplay og topmålet af uoriginalitet og selv plagje ring kan ikke reddes af en flot grafisk indpakning Det er katten i sækken. Ejnar, walk with me!

72% 19%

Bånd kr 169, Disk kr 249

Dette spil er faktisk en pæn bid bedre end Amiga at forveksie "bedre" med "god"!), og kampsekven serne er lidt mere afvekslende med hunde, pi stolskud og ingen kasser. Desværre er der ingen lyd af betydning, og ingenting hænger rigtigt sammen. Men jeg vil være flink og gøre opmærksom på, at Ej naren IKKE gælder C64-udgaven af spillet. Så elen digt er det ikke - bare almindeligt därligt!

Grafik 71% 15% Gameplay 35%

OVERALL

samme tid. Det gør Frenetic en smule bedre, men variationen er måske lige i underkanten. Frenetic er ikke verdens undergang, langt fra, men der er ingen nytænkning og det bliver kedeligt efter et stykke tid. Hvis man ikke ligefrem samler på skydespil, vil jeg råde til at gemme pengene til noget

AMIGA - I kamp med første banes end-of-level monster.



# CHAOS IN ANDROMEDA On-Line

Hvis du en dag modtager et brev poststemplet et par tusind år fremme i tiden i Andromeda-galaksen, så kan det godt være, at det bare er en dårlig joke. Men hvis brevet indeholder to disketter og en bøn om at tage ud i fremtiden via Amigaen for at løse en vigtig opgave, er det måske den rene og skære sandhed. I så fald kunne du blive rig på at sælge programmerne til et eller andet stort firma.

Det kunne også bare være en dårlig joke, eller måske rollespillet Chaos in Andromeda, der uanmeldt var dumpet ind af brevsprækken.

Således kan du sikre dig, at brevet bare er en del af et uskyldigt computerspil:

1. Står der Chaos in Andromeda udenpå?

2. Står der (c) On-Line Entertainment Ltd. 1991 på disketterne?

Hvis du svarede ja til mindst et af ovennævnte spørgsmål, er testen positiv. Så ER det et normalt rollespil.

I så fald er din mission at opspore videnskabsmanden Noko Yai, der ifølge dine arbejdsgivere er blevet kidnappet af terrorister på planeten Koranis 12. Der er også noget med nogle kemiske våben, men det med Hr. Yai er det vigtigste.

Med mus eller cursor-pile kan du styre din pixelmand rundt i et relativt stort landskab, der ses ovenfra som på et kort. Der går mange mennesker frit rundt på planeten, og du kan snakke med de fleste af dem.

Du skal bare gøre et venligt væsen af dig. Den klares med humør-ikonen, hvor du kan skifte mellem flink og voldelig. Tilstanden afspejles på et pasbillede i øverste venstre hjørne: Hvis dit alter ego skal opføre sig pænt, ser han ret mut ud, men hvis du lader ham være voldelig, splittes hans læber i noget, der mest ligner et lidt mislykket smil. Husk forskellen, hvis du vil slippe for at få bank hele ti-

Det varer ikke længe, før du finder Hr. Yai... Okay, lad mig sige det på denne måde: Før Hr. Yai finder dig. Det er absolut et kort møde, men det stiller solide spørgsmålstegn ved mange af de oplysninger, du tidligere har fået. Og hvor I dog ligner hinanden. Sådan rent fysisk, altså.

Der er masser af interessante objekter rundt omkring i landskabet, men de ses ikke på afstand, så man bliver nødt til at luske en del rundt i krogene, hvis man ikke vil gå glip af noget.

Hvis du bruger objekterne rigtigt, kommer du hurtigt op i bjergene, ind i byen og ned i det lukkede, underjordiske kompleks, hvor Hr. Yai indtil for nylig havde sin gang. Det er først nu, der begynder at ske

Du kan styre op til tre robotter via telekinese, så du ikke behøver at gå så meget rundt selv, men kamp kan ikke undgås i længden. De computerstyrede karakterer er så dumme, at de ikke kan finde ud af at gå udenom en busk, så de er nemme at flygte fra. Ude på stepperne kan du dog godt komme i problemer.

Skydevåben er der ingen af, men til gengæld kan du udrette en hel del ved tankens kraft. Som en sidste udvej kan du gå i nærkamp og enten lade computeren klare resten eller være aktiv og sidde og



AMIGA - Intro-teksten er atmosfærisk, men skæmmes - som resten af spillet - af en del pinlige stavefejl.

klikke tilfældigt på en silhouet af en mand. Det sid-ste er heller ikke særlig underholdende.

Chaos in Andromeda er er sjov blanding af rollespil, konventionelle eventyrproblemer, halvdårligt engelsk og underlige navne. Sol'gryn 55 og general Paaske Bajer siger det vist klart nok: Made in Den-

Jakob

KIRK MORENO

KIRK MURENU
Det lyder like ret dansk, men ikke deste mindre er det
navnet på det programmørteam, der - med base i Århushar udtænkt Chaos in Andromeda. Det Nye COMputer har
allierede bragt to artikler om holdet, så det kan ikke rigtig betale sig at fortælle deres livshistorie endnu en
gang. Den kan du læse i DNC nr. 7/8 1991 og DNC nr. 12

Til gengæld lykkedes det mig at få programmør Kenn Damgaard til at fortælle noget, der ikke har været trykt før: Historien bag Kirk Morenos nye projekt. Nej, det er ikke endnu et rollespil med basis i Andro-

meda-galaksen, og nej, det kommer hverken til Amiga eller Commodore 64. Arbejdstitlen er Prey, byttedyr, og det er på CDTV'en det foregår.
Prey er tungt inspireret af film som Predator og Aliens, så selv om Kenn ikke ville fortælle noget specifikt om monstrene, har man da lov til at gætte.
Du er sikkerhedsofficer på en rumstation, da et eller andet går galt. Alle sektorer skal evakueres. Er der sårede, overlevende? Hvorfor bipper din bevægelsesdetektor? Hvad er der bag det næste hjæme?
Kirk Moreno lover masser af fed grafik og tale, men det kniber lidt mere med en udgivelsesdato. Til jul, måsike? Og Prey bliver helt sikkert ikke konverteret til Amigaen.



AMIGA – Overalt hver du går, bliver du jagtet af voldelige væsener. Her er de fem mod een – og de har trængt dig op i en krog!



AMIGA - Visse scener i spillet er uegnede

### AMIGA

Kr 375
Grafikken er ret jævn, selv om det samme absolut ikke kan siges om scrollingen. Melodierne er af teknisk god kvalitet, men de bliver hurtigt kedelige. Gameplayet er ret svingende, men der er mange opfindsomme problemer, selv om løsningerne tit er lidt snævre. Kampsystemet, som man måske hellere skulle kalde for "kampsystemet", er der ikke meget gang i, men der skal heldig vis ikke kæmpes hele tiden. Karaktermæsiet ligger Chaos in Andromeda lige mellem sigt ligger Chaos in Andromeda lige mellem det helgode og det halvdårlige:

Grafik Gameplay 70%

**70%** 70%

C64

Sierra

Nej. Hvis der kommer et mystisk brev fra fremtiden vedlagt to disketter kan du være 100% sikker på, at det IKKE er Chaos in Andromeda

Hvis du er vild med Sierra-eventyr, husker du nok Hero's Quest I: So you want to be a hero, der netop er genudsendt med en lidt anden titel: Nu står der ikke længere Hero's Quest, men Qulængere Hero's Quest, men Quest for Glory. Spillet ændrede navn på grund af ophavsret-problemer med det berømte rollespil "Hero Quest" (if, det nye spil fra Gremlin).

Du husker nok også den sublime blanding af rollespil og regulært eventyr med problemer og det hele. Og at man kunne spille enten tyv, kriger eller troldmand og løse problemerne ås in helt egen måde. Krigeren med sit sværd. ty på sin helt egen måde: Krigeren med sit sværd, ty-

ven med sin transportable indbrudstaske og trold-QUEST FOR GLORY II: manden med nogle hastigt tillærte formula

OVERALL

- Hero's Quest I var på den måde nærmest tre spil i et, og

det var tre gode spil. Derfor (og ford) Sierra elsker at lave toere, treere, firere, femmere, seksere...) har jeg nu den tvivlsomme ære at byde velkommen

til Quest for Glory II: Trial by Fire.

For æren er tvivlsom, hvilket du nok har opdaget, hvis du har kastet et blik på OVERALL-karakteren. Ja, helt rigtigt, 33% står der.

Nå, rent plotmæssigt bringer Quest for Glory II spilleren til en arabisk verden fyldt med oriental-ske dimser og masser af sjovt Sierra-tingeltangel. Du starter i byen Shapeir, og herfra skal du ud at se verden, tjene nogle penge og ellers overleve

bedst muligt. Quest for Glory II har mange ligheder med etteren, men spillet er "forbedret, større, komplekst, udvi-det" og en helt masse andet - det står der i hvert fald bag på pakken. Sierra har helt ret, men det er

i 1990'er-

ne smadre

de den russiske krigs satellit,

sterlink. Buck



**BUCKROGERS:** COUNTDOWN TO DOOMSDAY SSI

Ved første øjekast er Countdown to Doomsday bare endnu et SSI-rollespil i klassisk, pletfrit snit. Men så bemærker man Buck Rogers emblemet og det lille skilt med "25. århundrede" I sorte versaler. Med andre ord: Der er inde i sorte versaier, med andre ord: Der er in-gen magiske missiler og syngende sværd i Co-untdown to Doomsday. Til gengæld er der mas-ser af laservåben og computere og rumskibe, der ligner det, Tintin fløj til Månen i. På sin vis er alt ved det gamle. Kernen i spil-let er stadig de solide AD&D-regler, selv om ka-rakterklasserne og racerne er nye. Troldmænd-

ene og præsterne er skiftet ud med læger, rumskibspiloter og teknikere, mens krigerne og tyvene opfører sig, som de plejer. Der er noget tidløst over de to professioner...

Elvere er der selvsagt ingen af. Her handler det om Jordboere, Marsboere, Venusianere, Merkurianere og et par biologisk modificerede racer med vilde evner.

Kampsystemet kører som aldrig før, og SSI har endda fjernet et par irriterende småfejl. Den livsnødvendige medicinske behandling klares også automatisk efter hver kamp.

også automatisk efter hver kamp.
Det er stadig de onde, der kæmper mod de gode: RAM mod NEO. Du er selvfølgelig på NEOs side, og selvfølgelig får du 5-6 blaøjede grønskollinger, som du skal prøve at gøre til helte. Plottet er også denne gang ret genialt og nogle gange bliver det næsten FOR vildt. Spillet når krapt nok at komme i gang, før vore helte, med åben mund og polypper, befinder sig midt i et større slag. Senere bliver de udstationeret på en satellit og får et rumskib og nogle missioner. Jeg skal ikke røbe for meget her, men det er helt tydeligt, at designerne har set Alien-filmene mere end én gang. Det der udsagn med, at ingen kan høre en skrige ude i rummet får en anderledes nærværende betydning når ens kaanderledes nærværende betydning når ens ka-rakterer træder ind i et tilsyneladende forladt rumskib og ikke finder andet end lig og... dræbermutanter.

De er tilsyneladende ikke særlig farlige, men så begynder det at klø rundt omkring på kroppen. Senere kommer hovedpinen og en dyb ko-ma. Rigtigt paranoidt bliver det først, når den syge atter slår øjnene op og begynder at skyde vildt omkring sig. Hvad gør man så? Skriger? Men det er der jo ingen, der hører...

Der er rigtig mange specielle hændelser og mange vigtige valg, der skal træffes. Vil du ofre en karakters liv for at andre kan leve videre? Og hvad med de kødædende planter - hvis det altså er planter...

Jakob

**BUCK ROGERS** 

Du kender ham da godt, ikke? Helten fra 50'er-filmene. Vores alle sammens ærkeamerikanske Buck Rogers, der en-

Grafik 80 Lvd 69

C64

819

OVERALL

i prototypen rumskib, der des værre blev svært beskadiget under heltedåden. Buck kom ikke tilbage. Nede på jorden, langt under Bucks stivfrosne legeme, skete begivenhe-derne i hurtig rækkefølge: Atomkrig, global nedrustning og dannelse af enorme, interna-onale alliancer. RAM (Russo og dannelse af enorme, internationale alliancer. RAM (Russo American Mercantile), EF og Det Indoasiatiske Konsortium blev de mest betydningsfulde sammenslutninger i den efterfølgende kamp for kolonisering af planeterne. Imens udpintes Jorden mere og mere. Efter nogle är med fred brød helvede løs igen, og denne gang stod RAM som sejr-herre. RAM beherskede nu hele kloden, og organisationen styrede med hård hånd. Dette førte til dannelsen af NEO, New Earth Organisational

På dette tidspunkt træder Buck Rogers ra dette tudspunkt træder Buck kogers igen frem på scenen. Hans nedfrosne legeme er blevet bjerget og tøet op med største forsigtighed, og nu indtager han en ledende rolle i NEO. Med Buck Rogers i en aktiv position lykkes det NEO at fordrive RAM fra Jorden. En langsommelig økologisk genopbygning skal til at begynde. Hvis likke RAM har et eller andet i baghånden...

førte til dannelsen af NEO, New Earth Orga-nization, der havde som mål at drive RAM

bort fra Jorden.

Det er her, Countdown to Doomsday tager sin begyndelse. År 2456. Alt kan ske.

ikke nødvendigvis positivt. Firmaet har aldrig været gode til at begrænse sig. Quest for Glo-ry I fyldte fem disketter og var rimeligt hurtigt, men det her.

Otte (81) disketter og dræbende langsomt. Ani-mationen ligner noget fra en film i slow moti-on, selv når der er skruet op for hastigheden og ned for detaljerne. Den ellers flotte intro-sekvens er næsten pinlig på grund af de lang-somme bevægelser, og sådan bliver det også i selve spillet, når der sker mere end "ingenting" på skærmen

Shapeir består af en række pladser bundet sammen af noget, der vist nok skulle forestille en medina med snoede gyder og summende aktivitet, men gyderne har helt den samme der er ingen aktivitet og hastighe-

Der ligger et kort i pakken og man kan købe et i spillet, når man har fået vekslet til dinarer, men de fleste sletter sansynligvis disketterne, før de kommer så langt.

Der er nemlig flere problemer: Loadetid og di-sketteskift. Hvad siger du til at skulle vente 1 minut og 8 sekunder for at træde fra baren ud på gaden?... Quest for Glory II er ikke et spil, nærmere en digital ventesal.



# SWITCHBLADE II Gremlin

For mange, mange tusinde af år siden, blev planeten Cyperworld reddet ud af kløerne på den onde Havoc, Hiro, den sidste af Stålridderne, var manden, der kunne tage æren for det. Efter Havoc var blevet jaget på flugt, levede Cyperworlds befolk-ning i fred, godt beskyttet af Stålridderne, der var under Hiros kommando.

Men ak, Cyper-boerne var endnu ikke tilfredse. De mente, at Stålriddernes hjælp nu var unødvendig - og lyst til at betale dem havde de heller ikke det var nok den væsentligste grund). Derfor kom de på den dengang så "geniale" ide at fyre de æd-le riddere, til ære for nogle sølvmønter. Da der så var fri bane, vendte Havoc frygteligt tilbage (gad vi-de, hvor gammel han var på det tidspunkt). Han truede med at destruere planeten, hvis befolkningen ikke inden et døgn lod ham blive deres hersker (ambitiøs mand).

Nu havde Cyperboerne et lille problem; de havde jo fyret deres beskyttere. Men lige da det så sortest ud, kom en gammel mand, som havde levet på Hiros tid (hvordan mon de gør det?) med en ny ide, der faktisk var mere genial end den første (som nu ikke var så genial endda). Hiros familie havde nemlig overholdt Stålriddernes traditioner og havde oplært alle efterkom-mere i kampsportens ædle kunst. Nu var Hiros tip-tip-tipsøn (som også hedder Hiro... det er ikke fantasi den familie har for meget af) Cyperboernes eneste håb. Gæt, hvor du så kommer ind i billedet... nej, ikke som Hiros moder, men som Hiro himself.

Okay, nu har jeg kedet jer længe nok med forhistorien, så lad os komme til sa-gen! Man starter midt i slagmarken, hvor Hiro skal gå til højre. Her møder han et insekt, som han parterer med sin kniv (ja, det lyder ikke imponerende, men insektet er ret stort). Lidt efter finder han noget ammunition til sin cyborg-arm. Smart, nu kan han både skære sine fjen-

der i stykker og skyde dem ned samtidig

Som du nok allerede har gættet, er Switchblade Il et arcade-adventure. Som i de fleste spil af den genre kan Hiro gå til alle sider, springe meget højt, og naturligvis klatre op og ned ad stiger. Undervejs kan han som sagt samle ammunition, ekstra liv, ekstra energi i form for en god pizza eller burger (knægten har en ret god smag), eller nogle ædelstene, som giver ekstra points. Desuden er der mulighed for at købe næsten alt i lige fra en flammekaster til flere ekstra liv i nogle butikker rundt omkring. De fornødne penge belønnes man med, når man har dræbt en uheldig fjende. I alt er der seks baner, og på hver af disse findes der, bortset fra utallige fjender, et end-of-level monster. De er lige så fantasifulde, som de "almindelige" fjender, der varierer fra kamprobotter til flyvende... øh... "objekter". Desuden er der mange skjulte rum, som man bogstaveligt talt finder ved at hakke væggene ned!

Alt i alt er Switchblade II et rigtig godt spil. Det er sjovt at spille, også når man har spillet det me-get. Det er hverken for svært eller for let, og det byder på mange forskellige muligheder. En flot ef-Dorthe

terfølger til 1'eren.



Kr 375
Teknisk set, fejler spillet intet. Tværtimod. Figurkontrollen er utrolig god, skærmen scroller som den skal, grafikken er pæn og detaljeret... ikke noget der. Lydsiden er ikke det helt vilde. Joh, titelmelodien er da god nok, men lydeffekterne er ikke specielt tiltalende. Men gameplayet er ret godt! Spillet er måske ikke særligt originalt (ligner 1 'eren), men det er underholdende og rimelig varieret. Hvad mere vil man have? Tja, en lavere pris måske, men hvad pokker. pris måske, men hvad pokker.... Grafik 79% Lyd 72%

Gameplay 81%

C64

Jep, en C64-version er på trapperne. Den dukker op på vores faste UPDATE!-side sam-tidig med, at den dukker op i forretningerne!



Howdy! Den beste thing du kan do for at annoye en americaner is at call'e baseball for roundball. De sayer self, at de two things intet have med eachother to gøre. Perhaps de har right. Perhaps de not har right. But som europæer, det can være hard at

see the forskel. Men det is a sjov spil anyway. With RBI Baseball II from Domark, du har den mulighed for at playe real Baseball the American

Way. Halleluja! Undskyld, men jeg er blevet miljøhurt. Ligesom Brigitte Nielsen havde sine difficulties efter at have været i the States (OverThere) så har dette spils osende atmosphere gjort, at det kan være svært at slå over til den danske sprog.

Du har selv mulighed for at choose et hvilket som helst hold, og enten spille mod computeren eller lade det gå ud over en af dine friends. Du skal selv styre hver eneste lille bid i spillet - fra at være manager og vælge hvlike spillere, der skal tage den første turn til rent faktisk at pitche, batte, catche, fielde og hvad det ellers måtte hedde

Spillet gør et stort number ud af at fremhæve, at det er de rigtige spiller-stats, der ligger til grund for the game - og hvis man ved noget om Baseball, kan man sikkert recognize en masse navne. Det gør jeg desværre ikke. Men det ødelægger ikke spillet, og alle dataene på spillerne kan findes bag i manualen.

Når alt er sat op, går selve the match igang. Du er først ved the bat og skal forsøge at ramme the ball. Pitcheren gør alt hvad han kan for at screwe

the ball så du ikke kan ramme den, og lykkes det ikke for dig i tre tries, er du out. Også andre ways kan gøre, at du er out. For example, rammer du kan gøre, at ou er out. For example, rammer du bolden, kan en catcher gribe den, og du er out, li-gesom i roundball. Hvis det ikke lykkes for dig at nå first base før the baseman (og nej, det er ikke endnu et synonym for Darkman) får bolden, er du også out.

Dit mål er short and good at få dine men til at løbe gennem hele banen, uden at være out. Ligesom i roundball. Forskellen er nu, at der only can være en man på hver base, og derfor skal alle rykke sig, hvis der skal scores et home. Of course kan du også slå så hårdt til the ball, so du skyder

ud til bolden the audience. I dette fald snakker vi om et homerun, hvor alle får lov til at løbe hjem, og du scorer point for hver af dem.

Det er set before, men RBI Baseball (ihvert



fald på the Amiga) er bedre en sine konkurrenter. Synsvinklen skifter nemlig, alt efter om du er bat-ter eller om du løber ude i the field. Hele tiden kan du se, hvor the runners er placeret, og du kan få dem til at løbe før tid - på egen risk. Alting virker simpelt og straightforward, men du vil hurtigt opdage, at det kan være temmelig svært at ramme the f..... ball. Computeren kan spille på flere ni-veauer, men er altid en værdig opponent. Alt efter hvilket hold du vælger, kan du give den en god challenge eller gøre det sværere.

Hvor selve kampene er glimrende udført, misser man nogle flere opportunities. Det ville da være nice med en liga, hvor man kunne møde flere teams og spille om point. Havde man udvidet the mana-gerpart, kunne det være great fun at kunne købe spillere. Som det er nu, er det kun kampene, og selvom de er done quite nicely, mister man hurtigt sin interest. Ellers et flot product.

Christian

### AMIGA

Kr 375

Grafikken er imponerrende, med en pointtayle, der med små sekvenser viser, om bolden er ude, om man har et "homerun" og lig nende. Den kan slås fra, men ligesom de an-dre animationer, er den virkelig nydelig. Ly den (med samplet tale) er god, men kan desværre gå i kage. Alt i alt et flot spil, der nok skal appellere til enhver dansk amerika

Grafik Lyd Gameplay OVERALL 91% 69%

OVERALL 70%

### **C64**

Band kr 169, Disk kr 249

Dette er en ganske anden historie. Dette spil er måske den tyndeste version af den glade leg med din lille bold. Skiftet mellem glade leg med din lille bold. Skiftet mellem de forskellige sekvenser er for langsomt, ly den ligner noget fra basic-bogens programeksempler, og grafikken er så grim, at kun dens mor kan elske den. (Ligner noget fra tastaturett). Da jeg er en flink Amerikaner, vil jeg undlade at give den en Ejnar hovedsagelig på grund af spillets troværdighed over for basebalf-regler og den grundige dækning af spillerne. Men stadigvæk: Absolut kun for freaks.

Grafik Lyd Gamepley 30%

# P.P.HAMMER Demonware

Han var en lille splejs, og han hed P.P. Ham-mer. Ingen vidste, hvad de to P'er stod for, så de fleste kaldte ham bare P.P.

Nogle få kaldte ham Sparregnom eller Christian, og så grinede de, fordi de troede, at de havde fortalt en indforstået vittighed. Det var der ikke

mange, der kunne se det sjove i. Til gengæld morede det alle P.P.'s bekendte at drille ham med hans un-derlige efternavn: "Nåh, er ham M.C. Hammer din storebror, hva' P.P.? Harl Harl" Så blev P.P. ked af det, for det er aldrig rart at blive sammenlignet med M.C. Hammer.

Det værste var, at sammenligningen passede på i hvert fald ét punkt: Både P.P. og M.C. stjal med arme og ben. M.C. havde en forkærlighed for gamle hitmelodier, som han brugte i sine egne sange, og P.P. var helt vild med de der gamle inkaskatte, man finder i hemmeli-

ge labyrinter rundt om i verden. Måske havde P.P. endda endnu en ting til fælles med M.C.

Han var en rigtig slapsvans! Man kunne se det på brillerne, og man kunne se det på de spinkle skuldre. Man kunne også se det på den gule cykelhjelm, som P.P. kunne trække helt ned til armMen P.P. var god til akrobatik: Han hoppede og sprang fra platform til platform og over ild og vand. Han kravlede gennem snævre passager. Han samlede værdfulde skatte. Og når der kom et monster, løb han skrigende væk.

P.P. havde nemlig ingen pistol. Sådan no-get var han for lille til, og hans mor, Mrs. Hammer, ville ikke engang give ham en lege-tøjsrevolver. P.P. Hammer fik altid bløde pakker til jul. Til gengæld havde han HELT SELV sparet op til en lille, elektrisk lufthammer, han kunne have i lommen. Ikke sådan nogle, man bruger til at hakke beton op med, for de var for store til P.P. Bare en lille en,

der kunne knuse små, bløde sten. Lufthammeren var alletiders nede i labyrinter-

ne. De sten, P.P. hakkede væk, kom ganske vist tilbage efter et kort stykke tid, men hvis han var hurtig, kunne P.P. ofte hakke sig ned til skjulte rum og finde nøgler, bonusdrikke og andre sjove sager. P.P. havde fem lommer,

så det var ikke noget problem at slæbe på flere ting ad gangen. Med lidt snilde kunne P.P. også snyde nogle af monstrene og begrave dem levende. Han sov altid dårligt de følgende nætter, men af og til var det nødvendigt at være ond.

"Det var dem, der designede labyrinterne jo også," sagde P.P. tit til sig selv og tænkte på fælder, løse sten og fristende døds-skatte.

P.P. Hammers mål her i livet var at rydde 70 labyrinter for skatte, før tiden løb ud. Det var

sjovt og udfordrende, og hvis det gik galt, behøvede han ikke at starte forfra. P.P. indtastede bare en magisk kode og fortsatte



AMIGA

Kr 375
P.P. Hammer er grafisk glimrende med små sprites og lækre baggrunde, selvom der skal skrues lidt op for "brightness" knappen for at se detaljerne og de skjulte stiger. Lydeflekterne er gode (AV!, HAK-HAK-HAKI og HVIN!) og musikken er i orden, selv om detettillen bliver træls efter et stykke tid. dødstrillen bliver træls efter et stykke tid. Gameplayet er helt i top med hårfin kontrol, djævelske baner og et glimrende kodesy stem. Hittet er hjemme!

Grafik 88% Lyd Gameplay

OVERALL

**C64** 

P.P. Hammer skulle gerne være ude til Commodore 64, når du læser dette. Vi bringer en update, hvis der er vigtige forskelle.



Softwarehuset Incentive har ikke udgivet ret mange spil i tidens løb, men alle deres udgivelser har til gengæld været gode. Og de har alle sammen benyttet den samme form for udfyldt vektor-grafik, hvad enten spillene kom til Commodore 64, Spectrum eller Amiga. De har været meget forskellige, men fede problemer og en helt speciel stemning har kendetegnet hvert spil. I Dark Side befandt man sig virkelig på en fjern planet blandt underlige bygningsstrukturer, Total Eclipse osede af mumiestøv og Castle Master var gennemsyret af sort middelalder, 92% i overall kunne det blive til sidste år.

For nylig udsendte Incentive deres 3D Constru-



AMIGA - En vonlig sjæl har efterladt en nøgle i en af sarkefagerne. Du befinder dig i: "The Crypt"...

ction Kit, så folk selv kunne lave deres eg-ne spil. Nu gad de tilsyneladende ikke selv mere.

sin skattejagt.

Med den baggrund kommer opsamlingen Virtual Worlds ikke som nogen overraskelse. De er her allesammen: Driller, Total Eclipse, Castle Master og The Crypt.

Eller er de? Hvor er Dark Side? Og hvad er The Crypt?

Tjah, Dark Side er der bare ikke. Og angående The Crypt..

Designerne hos Incentive kunne åbenbart ikke lade være alligevel. Derfor kom de til at kreere et helt nyt spil, som de smuglede ned i æsken sammen med de andre.

Det er The Crypt, også kaldet Castle Master II, der er årsagen til, at Virtual Worlds anmeldes her og ikke bare updates nogle sider længere fremme. Det er offentligt kendt, at de andre spil i pakken er suveræne, hvis man er til 3D, men hvad er det for noget med en krypt?

I Castle Master reddede den blege computer-freak sin søster fra et spøgelsesslot. The Crypt er straffen... Kan du slippe væk?

Måske ikke, men det er sjovt at forsøge. Spillet viser udmærket, hvordan det perfekte labyrintsystem skal se ud. Ikke noget med en masse ens rum, der let kan kortlægges på et par ark af det ternede: "To skridt frem, drej til venstre og så ligeud 7 gange til døren...

Der er mange rum, store og små, med forskel-ligt indhold. Og der er mange låste døre og onde ander. Krypten er bygget i 6 etager og mange af rummene har balkoner og afsatser, så der er ad-gang fra flere niveauer. Sådanne udsigtspunkter er med til at give det hele et mere realistisk præg, og i flere situationer kan man stå nede på gulvet og se på en nøgle, der hænger 10 meter oppe ved si-den af en afsats. Hvordan får man den, når døren til rummet med afsatsen er låst indefra? Mon man

kan smutte endnu højere op, kigge ned og hop-

Kendere vil også nyde miniaturemodellen af slottet fra Castle Master, elevatoren og alle de andre originale problemer, der løses løbende, gåen-de, kraviende og - en enkelt gang - flyvende.

Selvfølgelig kan positionen gemmes når man vil, for af og til skal der tages chancer. Med The Crypt viser Incentives stab sig endnu en gang som "De 3 Dimensioners Betvingere". Fans af spillene bør købe Virtual Worlds bare for The Crypt, nybegyndere kan få 4 helt suveræne spil til en billig pris.

Jakob

### AMIGA

Vektorgrafikken er god, ret hurtig og meget vektorgrafikken er god, ret hurtig og meget solid i alle spillene, mens lyden selvfølgelig varierer en del. Glimrende effekter overalt og fede melodier i Total Eclipse og Castle Master. Gameplaymæssigt er Virtual Worlds en opsamling af 4 af de fedeste 3D-spil nogensinde. Kan man give et Gold Game til en kompilation? Måske ikke, men et Hit er helt. helt sikkert.

Grafik Gameplay

OVERALL

Bånd kr 249, Disk kr 275

Virtual Worlds kommer også til denne com-puter. Gameplayet skulle være det samme, men 3D grafikken bliver selvfølgelig nok lidt langsommere. Ellers bringer vi selvfølgelig en UPDATE.

### Din faste quide til de seneste konverteringer, billigspil og opsamlinger.



SPEEDBALL 2 - C64 Image Works Bånd kr 169, Disk kr 249

Vi anmeldte Amiga-versionen af dette spil helt tilbage i april-nummeret. Det blev et klokke-klart HIT med en

Lad os med det samme fastslå, at denne HIT-status også gælder den nye C64-version. Grafikken er flot med små, detaljerede spillere, og skærmen scroller perfekt. Lyden er også i top med atmosfæriske effekter, og intro-Lyden er også i top med atmosfæriske effekter, og intro-musikken er noget af det bedste 64 'eren har leveret i lang tid. Gameplayet er forrygende hurtigt, men det kom-mer først fuldt ud til sin ret, når man er to spillere mod hinanden. VI er deroppe, hvor man næsten begynder at drage sammenligninger til Kick Off på Amigaen... Det er kort sagt lykkedes image Works at genskabe he le Amiga-spillets rå atmosfære og forrygende gameplay på 64 'eren - i sandhed en imponerende bedrift. Eller som Christian skrev i sin anmeldelse dengang: "Det er Brutal Pallyel"

**OVERALL 94%** 

### D CONSTRUCTION KIT - C64 Bånd kr 345, Disk kr 345

Amiga-versionen blev testet i sidste nummer (OVERALL: 91%), og nu er Incentives "Freescape" spil-designer også kommet til 64'eren. Vores test-kopl indeholder en ind-lærings-video ligesom Amiga-versionen, men de seneste oplysninger går på, at C64-versionen alligevel ikke vil in-deholde denne video. Dette forklarer også den lavere



C64 - Så god kan grafikken blive. (Billedet er fra Castle Master).

pris, og er alt i alt en fordel for brugeren. Manualen er nemlig så god, at man sægtens kan undvære den fordyrende video

Det skal indrømmes, at Commodore 64 i virkeligheden

Det skal indrømmes, at Commodore 64 i virkeligheden likke er særlig velegnet til 3D grafik spil. Gameplayet bliver nødvendigvis lidt langsomt og begrænset. Men enhver, der har prøvet de ældre "Freescape" spil som Castie Master og Driller, ved at det kan lade sig gøre!

Den største begrænsning er hukommelsen. Programmet understøtter likke 128 erens ekstra hukommelse, så man har kun 5K at boltre sig på. Det skulle dog også være tilstrækkeligt til et spil med omkring 50 lokaliteter og en del puzzles - i hvert fald hvis man følger manualens tips til, hvordan man sparer hukommelse (genbrug af objekter etc.).

Umiddelbart ville man have troet det umuligt, at dette

Jekter etc.).
Umiddelbart ville man have troet det umuligt, at dette program kunne konverteres til 64'eren - og så på bånd! Men incentive og Domark har gjort det, og de er sluppet godt fra det. 3D Construction kilt er veldesignet og let at bruge. På grund af 64'erens oplagte begrænsninger er det selvsagt likke lykkedes at overføre alle Amiga-udgavens features, men den lavere pris bringer alligevel 64-udgaven op på niveau med Amiga-versionen:

OVERALL 91%

### NAVY SEALS - AMIGA Kr 375

C64-udgaven blev anmeldt i juni-nummeret, hvor den blev bedømt til 78% - mest på grund af cartridge-teknologiens oplagte fordele såsom begrænset loadetid, flot præsen-



AMIGA - "Game Over" billedet er et godt eksempel på spil-lets fornemme præsentation.

På Amigaen skal der mere til at imponere, og dette spli er ikke imponerende. Grafikken er såmænd udmærket med et par originale animationer (som når ens hovedperson med armene svinger sig op på platformen ovenfor).
Men gameplayet er irriterende svært, og nogen gange bliver man skudt ned, uden at man har en chance for at undvige kuglen. Spillet er desuden ideforladt og utroligt ens-formigt: Bane efter bane må man løbe hen ad platforme og skyde fjender ned. Alt i alt et meget gennemsnitligt pro-dukt, som du sagtens kan undvære i din samling. OVERALL 66%

### SIMBAD - AMIGA Mirror Image Kr 169

Cinemawares gamle fortolkning af historien om Sinbad Søfareren er kommet i en ny lavpris-version. Så nu får og-så nye Amiga-ejere chancen for at sejle på opdagelse blandt eksotiske øer, kæmpe mod pirater og kykloper, og afprøve deres færdigheder indenfor sværdkamp og navi-

Som vi er vant til fra Cinemaware, består spillet af en række små action-sekvenser, der bindes sammen af en større spilramme - i dette tilfælde et (meget) simpelt stra-tegl/rolle-spil. I sekvenserne skal du f.eks. smide sten ef-ter en kyklop, forføre den smukke Libitina (en klassisk sex-scene!) og kæmpe mod skeletter og andre uhyrer. Men ingen af sekvenserne udmærker sig specielt, og

Men ingen at servenserne uomærker sig specielt, og man bliver ret hurtigt træt af dem. Det eneste interessan-te ved spillet er grafikken og lyden, som faktisk tilsam-men skaber en ret god stemning. Bare ærgerligt, at game-playet ikke kan leve op til spillets eksotiske atmosfære. OVERALL 68%

## GRANDSTAND - C64/AMIGA

Demark Bånd kr 249, Disk kr 295, Amiga kr 449 En ny spil-kompilation har set dagens lys. For pengene får man fire sportsspil, der tidligere har været udgivet af for-

skellige softwarehuse. Spillene er... Gazza's Super Soccer:

En rigtig bundskraber! Der er lavet mange elendige fod-boldspil, men dette er absolut et af de værste. Gameplayet glimrer ved sit fraver. Vi testede spillet i aprinumme-ret 1990, og resultatet blev en velfortjent OVERALL på mi-serable 23% Pro Tennis Tour:

Et ret gennemsnitligt tennis-spil. Rimeligt da det kom

frem for snart mange år siden, men nu hvor 2'eren er kommet frem, begynder dette spil at vise sin alder. Men nkay ikke det værste.

World Class Leaderboard:

Et gimrende golf-spil i Accolades legendariske Leader-board-serie. Flot grafik og meget realistisk gameplay. Som at få en ægte 18-hullers golfbane hjemme i stuen.

Continental Circus:

En rimelig arcade-konvertering af et populært Formel 1 racer-spil. Spillet, der er lige lovlig svært, følger den sæd-vanlige opskrift med kvalifikationsrunde, og otte internati-

vanlige obskrift nied svanlanderstrute, og otte internationale løb, der skal vindes, før du kan kalde dig Champion.
Som det fremgår, er denne opsamlings-æske en noget blandet fornøjelse. En gennemsnittig fælles-karakter må blive noget i retningen af...

OVERALL 69%

MERCS - C64 U.S. Gold Bånd kr 169, Disk kr 249 Amiga-versionen fik 70% i slådste nummer, og som løvet er her en update på C64-udgaven. Selvom der også i denne version er en del hektisk action og en tiltrængt to-spiller

version er en dei nektisk action og en tultrængt to-spiller funktion, er spillet som heihed alligevel en forbier. Du iøber rundt og skyder alt, hvad du kommer i nærhe-den af, men gameplayet er alt for simpelt, og variationen er på nulpunktet. Grafikken byder på nogle rimeligt detal-jerede sprites, men eksplosionerne er flade. Lydeffekter-ne er også tamme og uinteressante. Som om det ikke var nok, så plages spillet også af de mangler, der kendeteg-rede kenire værsionen. nede Amiga-versionen.

Her er et spil, som du gør klogest i at undgå! OVERALL 49%

# CONFLICT EUROPE - AMIGA Mirror Image Kr 169

d

p

Kr 169

Det utæmkelige er skett Tredje Verdenskrig er brudt ud mellem NATO og Warzawapagten, og selvfølgelig har de valgt at afgøre deres lille udestående her i Europa. Typisk, Conflict Europe er et strategisk wargame, hvor du udover at vælge mellem en række scenarier, også selv kan afgøre, om du vil være general for Øst eller Vest. Det sidste er absolut det sværeste, for Warzawapagtens styrker er i overtal. Så hvis Vesteuropa skal forsvares mod den røde hær, er det næsten altid nødvendigt at bruge atomskhen med fjerdens tronger og forsvalngsligit. våben mod fjendens tropper og forsyningslinjer. Dette er spillets kontroversielle element. Atomare og

Dette er spillets kontroversielle element. Atomare og kemiske sprænghoveder fyger gennem luften, og som regel ender det hele i totalt ragnarok. Men det er vigtigt at understrege, at dette er et ANT-krigsspil. Hvis du bruger atom-våben, går det kraftigt ud over din score, og hvis konflikten udarter sig til total gensidig udslettelse, bliver din score ganske enkelt: 0.

Alt i alt et meget atmosfærlsk (realistisk?) og tanke-vækkende wargame, der med sine simple regler nok også vil appellere til dem, der ellers ikke bryder sig om wargames. Til den nye pris er spillet faktisk noget af et must.

OVERALL 89%

# PANG - C64

Cartridge kr 295
Dorthe vurderede Amiga-versionen til 72% helt tilbage i
marts-nummeret, og efter en del forsinkelse er C64-udgaven nu dukket op. Handlingen er den samme enkle: Du
og evt, en ven) isber frem og tilbage i bunden af skærmen og skyder efter balloner. Når en ballon bliver ramt,



C64 - En kompetent arcade konvertering.

deler den sig i to, så risikoen for at få noget i hovedet sti-ger hele tiden eksponentielt. Det samme gør underholdningsværdien!

I betragtning af at spillet er på cartridge, kunne man godt have forventet en lidt flottere præsentation, men okgoot have forverted en latt index presentation, find an ay: Loade-tiden slipper man de i det mindste for. Teknisk er spillet heller ingen sensation. Grafikken er rimelig med pæne sprites og flotte baggrunde, hvorimod ballonerne mere ligner badebolde.

Men gameplayet er - i al sin enkelhed - særdeles fæn-gende og hektisk. Specielt når man er to spillere. Så kan spillet hurtigt udvikle sig til en kamp, hvor man sæboterer hinandens planer ved hele tiden at sprænge balloner lige

over hovedet på den anden.
Alt i alt et sjovt spil og en rimelig konvertering.

OVERALL 76%

# **Banzhaf Billigere Lavpris**

Top Kvalitet og Lynhurtig Service

## Så er den her!



Maskinen alle har ventet på med spænding -Commodores nye Compact Disk TV. CDTV er både en Amiga med 1Mb RAM hukommelse, en Compact Disc pladespiller og et CDROM drev (ikke skrivbar harddisk) med en kapacitet på næsten 600Mb! CDTV leveres komplet med antennekabel, fjernbetjening og introduktions

Introduktions pris kun kr.

### CDTV TITLER

CD Defender Of The Co	
CD Defender Of The Crown	Kr. 395,-
Sim City	Kr. 395,-
Psyko Killer	Kr. 395,-
World Vista Atlas	Kr. 795,-
Shakespeares Samlede Værker	Kr. 395,-
Avancerede Militær Systemer	Kr. 495,-
Amerikansk kæmpeleksikon	Kr. 595,-
Timetable Of Business & Politics	Kr. 495,-
Timetable Of Science & Innovation	Kr. 495,-
Mange flere undervejs, bl.a. Fred Fis	h komplet.
Kom ind og se den i vores butikker.	

CDTV vil senere kunne udvides med genlock for videofremstilling samt harddisk og udvendigt Amiga diskette drev. Som tilbehør kan bl.a. nævnes trådløs mus, trackball m.m.



# /i har også Spil

Kig ind og se de nyeste og mest aktuelle spil til både Amiga og PC'er. Vi har udover disse nye titler også et bredt udvalg i seriøse programmer i vores Næstved afdeling.

Er der et spil Du gerne vil bestille hiem klarer vi selvfølgelig også det - så hurtigt som



### Stor MATRIX PRINTERE

Alle Star printere leveres med kabel og 2 års garanti (gælder LC-20 0g LC200 serien)

STAR LC-20, 180 tegn pr. sekund	Kr. 1.895
STAR LC-10 farve printer	Kr. 2.495,-
STAR LC-200 farve, 225 tegn	Kr. 2.695,-
STAR LC-24-20	Kr. 2.795,-
STAR LC-24-200	Kr. 3.395,-
STAR LC-24-200 farve	Kr. 3.995,

CANON BJ-10e Blækjet printer der udskriver med flere punkter end en laserprinter, nemlig hele 360x360 punkter pr. kvadrat tomme! Leveres komplet med kabel, printer håndterings program der giver Dansk tegnsæt.

Pris kun kroner.....

### Diverse

Kr. 899,-
Kr. 899,-
Kr. 2.395,-
Kr. 199,-
Kr. 99,-
Kr. 198,-
Kr. 99,-
Kr.1.695,-
Kr. 649,-
Kr. 398,-
Kr. 198,-
Kr. 49,-
ke skulle

have lige netop det Du mangler!



### **ACTION REPLAY TIL AMIGA**

Få ekstra liv, hent musik og billeder fra diverse spil. Leveres med Dansk vejledning. Til Amiga 500 Kr. 995,-

### DISKETTEDREV

Lavpris drev Kr. 895,-Kr. 995,-Senator drev Amiga 2000 drev Kr. 1.095,-Drev med display Kr.1.195,-



AMIGA 500 med skærm og joystick Kr. 6.395,-AMIGA 2000 på studiekort Kr.10.995,-

RING og hør om vore mange gode tilbud på GVP udstyr - vi er Din Autoriserede forhandler

### POSTORDRE



Ring eller fax Din ordre og vi leverer indenfor 48 timer

# DISK CHOKPRIS

100 Stk. Kvalitets 3,5" med formatterings garanti

Disketteboks med lås til 100 stk. Rensediskette fra

Kr. 84.-Kr. 49,-

### ALFA DATA

Vores egen import - højeste kvalitet. så derfor tør vi gi hele 2 års garanti!

Alfa Data Musen i superlækkert rundt design med kvalitets



Alfa Data Trackball den omvendte mus velegnet til DTP

ekstra 1,8 Mb kan som den eneste køre af program



1.395,-

512Kb RAM udvidelse

Vi tager forbehold for prisændringer og trykfejl Alle priser er inklusive moms

Lyngby Torv 10, 2800 Lyngby, Giro 752 5133 2745 93 44 11 Fax: 45 93 44 07 Jernbanegade 7, 4700 Næstved, 7 55 77 43 88 Fax: 55 77 46 88

# GAMES PREVIEW

Vi tager et smug-kig på nogle af efferårets spændende spiludgivelser...

### **MEGA TWINS**

Folkene i Alurean havde levet i fred og samdrægtighed i over 1000 år. De havde glemt alt om krig og våben, og var derfor helt forsvarsløse, da det onde monster invaderede...

De eneste, der overlevede massakren, var kongens to tvillinge-sønner. Nu, 15 år senere, har tvillingerne vokset sig store og stærke - og nu vil de have hævn! Men først skal de have fat i den legendariske blå dragesten, som er det eneste, der kan vække landet til live igen.

Du styrer de dynamiske tvillinger gennem seks levels - til lands, til vands og i luften - med masser af farverig arcade action, der ifølge velinformerede kilder næsten ikke er til at skelne fra den arcademaskine, spillet bygger på.

Mega Twins udgives af U.S. Gold og udkommer i efteråret til både Amiga og Commodore 64.

### **TURTLES II**

Cowabunga dudes!

På trods af, at det første turtlespil var ret elendigt, så skrev det sig ikke desto mindre ind i historien som det bedst-sælgende spil nogensinde.

Så Mirrorsoft har naturligvis store forventninger til II'eren hvilket nok er mere end man kan sige om de mange skuffede indehavere af det første spil... Denne gang har Mirrorsoft valgt at konvertere spillet fra turtlearcademaskinen, som er blevet en stor succes. Der er selvfølgelig tale om et beat'em up, men figurerne er langt større og mere detaljerede end i det første spil. Både lyd, grafik og gameplay skulle være mere tidsvarende denne gang.

Der er blandt andet mulighed for at være to spillere. Dette bliver uden tvivl en af julens helt store sællerter, men for en sikkerheds skyld gør du nok klogt i at vente til vores testhold har set på sagerne.

Spillet udkommer i november måned til både Amiga og Commo-

### LOTUS ESPRIT II

Det er snart et år siden, at Gremlin hittede med Lotus Esprit Turbo Challenge. Spillet brillerede ved sit gameplay, der var lige så sjovt som det var enkelt. Nu er fortsættelsen på vej, og i den forbindelse melder der sig et uundgåeligt spørgsmål: Hvordan forbedrer man det bedste bilspil, der endnu er lavet?

Gremlin har valgt at bevare det grundlæggende gameplay, men til gengæld har de suppleret med en række nye features. For eksempel er der større forskel på de forskellige baner. Vejr- og vejforhold varierer, og her er ikke kun tale om grafiske gimmicks. Sne, regn og tåge spiller en afgørende

s s fr D fl d e

### TERMINATOR II

På trods af at filmen er noget af det dyreste, der nogensinde er lavet, så er den allerede blevet en økonomisk succes. Ocean er på vej med et spil over Arnie filmen, og de håber selvføl-



gelig, at spillet går hen og bliver en tilsvarende guldgrube. Ligesom så mange andre filmlicenser fra Ocean (Batman, Robocop) består spillet af en række forskellige levels, der bygger på scener fra filmen. Der er alt lige fra beat em up til shoot em up og puzzle-spil. Ingen af disse elementer ser ud til at blive specielt originale, men dette opvejes forhåbentlig af variation, teknisk kvalitet og - ikke mindst-gameplay?

Terminator II udkommer i oktober til Amiga og Commodore 64.

### AH-73M THUNDERHAWK

Gode helikopter-simulationer har indtil nu været en mangelvare på Amigaen, men det har Core Design tænkt sig at råde bod på med dette spil. Spillet simulerer en fiktiv helikopter, og foregår et stykke ude i fremtiden. Her stilles du overfor 60 forskellige missio-



ner, der foregår i Østeuropa, Alaska, Mellemøsten, Sydamerika, Asien og Nordeuropa. Hovedvægten er lagt på kamp-action, og tastatur-kommandoerne er holdt på et minimum. Det meste af styringen klares med musen, så spilleren kan koncentrere sig om gameplayet.

Spillet er meget velpræsenteret med masser af blærede intro-skærme, og grafikken i selve spillet ser også ret imponerende ud. Thunderhawk skulle være ude nu til Amigaen.

rolle for gameplayet (dit udsyn bliver begrænset, og bilen skrider lettere ud i svingene). Af andre nye features kan nævnes nat-kørsel, hvor vejen oplyses af dine forlygter. På nogle af banerne er der også modkørende trafik og mulighed for at hoppe over forhindringer.

Som det første Lotus-spil er skærmen delt op på midten, så to spillere kan køre mod hinanden. Men som noget helt nyt er der også mulighed for at koble to Amigaer sammen, så op til TRE spillere deltage i løbet. Lotus Esprit udkommer sidst på efteråret til Amiga. En C64-version følger umiddelbart efter.

### SHADOW SORCERER

"Søges: Frygtløse eventyrere. Ingen tidligere erfaring nødvendig."

Hvis du altid har betragtet dig selv som en frygtløs eventyrer, men hidtil er blevet afskrækket af de indviklede regler og tabeller i konventionelle eventyr og rollespil, så er dette spil lavet specielt til dig.

SSI, firmaet bag de velkendte AD&D spil, har udviklet et nyt spilsystem, der i højere grad reflekterer det action-mindede gameplay i de originale brætspil.

Synsvinklen er delt op i en udendørs (seks-kanter som i et wargame) og indendørs ("skråt oppefra" 3D grafik) sekvens, og hele molevitten er 100% musestyret. Dine karakterer er vist som små, detaljerede "figurer", der efter sigende også er smukt animeret.

gt

าน

Scenariet handler om, at du skal hjælpe en gruppe skrækslagne flygtninge, der jages af de fremrykkende Draconeres hær. Du skal beskytte og brødføde flygtningene, mens du udforsker det farefulde terræn - på jagt efter et sikkert sted, hvor staklerne kan være i sikkerhed for fjendens styrker.

Som de tidligere SSI-spil udgives spillet af U.S. Gold. Det udkommer til Amigaen i slutningen af oktober.

### COLORS

"Put en regnbue i din computer," lyder Infogrames' opfordring i deres pressemeddelelse om dette spil. For Colors er et puzzlespil, dertager udgangspunkt i alle regnbuens farver!

Du kan spille mod computeren eller mod en ven. Spilområdet består af en masse små diamanter i forskellige farver. De to spillere starter fra hver sit hjørne, og målet er at erobre skærmen ved at absorbere de diamanter, der ligger op ad ens eget territorium. På den måde ekspanderer de to

spillere ud mod midten af skærmen, hvor det endelige opgør finder sted.

Med sit enkle, og alligevel så udfordrende, gameplay minder Colors en del om Tetris. Og ligesom Tetris er det programmeret af en russer-Dimitri Paskhov hedder han.

Russerne har åbenbart en særlig flair for logiske puzzles, og det bliver interessant at se, om Colors kan hamle op med det universelle gameplay, der gjorde Tetris til et af de mest populære computerspil nogensinde.

"Colors" udkommer til Amiga først på efteråret.

### **OUTRUN EUROPA**

Først var der Outrun, dernæst Turbo Outrun - og nu er turen så kommet til tredje spil i serien: Outrun Europa. I modsætning til de foregående spil, er dette ikke en arcade-konvertering. U.S. Gold syntes bare det var en god ide, at lave en mere europæisk udgave af den gamle sællert (1992 og alt det der...).

Denne gang skal du fræse gennem syv etaper, der lover mere variation end i de tidligere spil. For eksempel skal du krydse den Engelske kanal på jetski, flygte fra BÅDE politi og forbrydere i din Porsche 911 og Ferrari F40, og æde asfalt med din adrenalinpumpende Yamaha 911 mellem benene.

Outrun Europa udkommer i september til Amiga og Commodore 64.

### THE BLUES BROTHERS

Jake og Elwood Blues er på en mission fra Gud...

Blues Brothers er indbegrebet af en kultfilm! Hovedrollerne spilles af Dan Aykroyd og John Belushi, og hvis du endnu ikke har set filmen, er det bare om at komme ned i video-kiosken.

Entertainment International er i fuld gang med at omsætte den gamle film til spilform, og spillet fortsætter, hvor filmen slap. De to brødre er lige sluppet ud fra fængslet, og skal nu forsøge at gøre musikalsk comeback.

Men vejen til showbiz er spækket med forhindringer. De to brødre løber rundt på nogle platform-baner, hvor de skal indsamle instrumenter og andet godt. Samtidig skal de undgå politibetjente og en række bizarre monstre. Filmen var spækket med musik, og en stor del af de originale numre vil være at finde i spillets soundtrack.

Amigaversionen af Blues Brothers udkommer sidst i oktober.

### **ALIEN STORM**

En gruppe af de mest onde, grusomme og slimede uhyrer, der nogensinde har eksisteret, har i adskillige år gennemsøgt universet på jagt efter et nyt sted at bo. Deres egen planet har de nemlig for længst ødelagt – økologisk bevidsthed var vist ikke lige dem. Nu er



uhyrernes søgen imidlertid forbi. De har langt om længe fundet en planet, der faldt i deres smag. Gæt hvilken.

De usigeligt afskyelige rum-monstre har haft held til at infiltrere Jorden, hvor de nu er begyndt at terrorisere den lamslåede befolkning. I begyndelsen blev de mange historier om invaderende rum-monstre fejet af bordet som ren science fiction og fuldemandssnak, og da sagens alvor endelig gik op for de militære myndigheder, var det for sent. Men en lille gruppe UFO-eksperter nåede heldigvis at installere en base på deres lokale burger-bar. De kaldte sig "Alien Busters", og med sådan et navn er der kun et at gøre: kick asel.

Spillet indeholder seks store levels, der myldrer med menneskeædende rum-sprites. Det er U.S. Gold, der står bag, og "Alien Storm" udkommer i september til både Amiga og Commodore 64.

### Indholdsfortegnelse

Rugby- The World Cup
The Blues Brothers
Colours
AH-73M Thunderhawk
Alien Storm
Outrun Europa
Shadow Sorcerer
Lotus Esprit II
Mega Twins
Terminator II
Turtles II

### **RUGBY - THE WORLD CUP**

Verdens mesterskabet i rugby starter i oktober, og omtrent samtidig udgiver Domark dette spil, der angiveligt skulle gøre for rugby, hvad Kick Off gjorde for almindelig fodbold. Den har vi hørt før, men prøv engang at kigge på skærmbilledet (der er fra C64-



versionen). Hvad minder det dig om? Det bliver unægteligt spændende at se, om også spillets gameplay kan matche den hurtige Kick Off action!

De oplysninger, vi har modtaget, tegner lovende. Du styrer den spiller, der er nærmest bolden. Med joysticket kan du både aflevere, tackle og sparke til bolden. Skærmen scroller efter sigende hurtigt og gnidningsløst i alle retninger, hvilket også er ret nødvendigt i betragtning af, at kun en femtedel af banen vises på skærmen. Øverst til venstre er der en radar, der viser spillernes postition på banen. Endnu en god, gammel Kick Off feature...

"Rugby - The World Cup" udkommer først i oktober til Amiga og Commodore 64.

# MULTIEVOLUTION

# Arbejd professionelt med din computer

### !Verdensnyhed!

Evolution blev oprindeligt bygget til, at være den hurtigste controller i verden. I den nye superhurtige MultiEvolution kombineres hastigheden med den ultimative Ramløsning, og sikrer dig dermed den hurtigste og mest fremtidssikrede løsning til din A500. Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, og er dette ikke nok, kan du v.h.a. Virtual Memory systemet udnytte din harddisk som Ram. Denne metode giver mulighed for op til 100 MB Ram.



### MultiEvolution, Verdens hurtigste harddisk

Det nytter ikke noget, at have den hurtigste controller, hvis man ikke har en harddisk der kan følge med. Derfor bruges der kun de nye Quantum LPS kvalitetsdrev i multiEvolution. Med Quantum LPS drev opnås således ved læsning 980 kB/s, og ved skrivning 900 kB/s med standard Amiga. Med accelleratorkort kan der opnås endnu større hastigheder, over 2.2

MB/s med 68020/30 Processor.

### Lavt støjniveau:

Brugen af de nye Quantum LPS har endnu en fordel. De forbruger meget lidt strøm, kun 0,2 Ampere. Derfor er det ikke nødvendigt med en ekstern strømforsyning. Harddisken bliver fornyet fra din A500, Derved undgås også den traditionelle ventilatorstølj.

Op til 8MB Ram kan indbygges i controlleren, udvides nemt v.h.a. de nye SIP-moduler.

### Flot og smart slim line design:

Den ekstremt lille MultiEvolution (20 cm x 10 cm x 5 cm) sikrer dig, at du nemt og ugeneret kan bruge din computer.

### Virtual Memory:

Som noget helt nyt, er der med MultiEvolutions Virtual Memory System ubegrænsede muligheder for, hvor meget ram du kan have i din A500. Virtual Memory er en teknik, hvor man udnytter en del af harddisken som Ram. Systemet fungerer på den måde, at man bruger en del af den rigtige Ram som mellemled mellem CPU og harddisk. Når man bruger en adresse, der ligger på harddisken (Virtual Ram), så flyttes den blok, der indeholder den efterspurgte adresse, ind i den rigtige Ram. Når man på et tidspunkt skal bruge en adresse, der ikke ligger i den indlæste blok, så skrives blokken tilbage til harddisken igen, og en ny blok indlæses. På denne måde er det muligt, at have f.eks. 100 MB Ram til rådighed. For at styre denne proces, er det nødvendigt med en MMU (Memory Management Unit), som sidder på de fleste accelleratorkort.





Extern SCSI Port tillader let tilslutning af op til 6 ekstra enheder på SCSI bussen (Tape Steamer, Optisk pladelager, SyQuest m.m.).

Sokler til 2-8 MB Ram, nemt at installere v.h.a. SIP-moduler. 52 eller 105 MB Quantum LPS kvalitetsdrev, sikrer en pålidelig læsning.

MultiEvolution's ROM-SCSI-Driver.

86 polet Tilslutningsport til Amiga'ens Ekspansionport.

AutoBoot ROM, MultiEvolution autobooter under kickstart 1.2, 1.3 og 2.0.

Normalpris Intro-Rabat Kr. 6.995,-

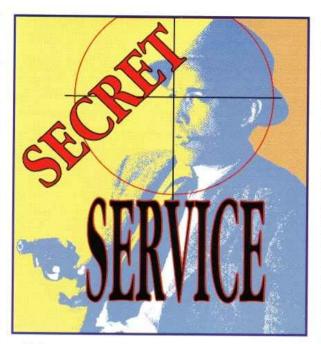
Kr. 1.500,-

Introduktionspris Kun kr. 5.493,-

# **EVOLUTION** Danmark

Tlf 31 79 09 96 \* Fax 31 79 03 50

Forhandlere er velkomne



## Vil du gerne vinde over dine spil? Komme videre og se de sidste baner? Så arbejder Secret Service for dig!

### SEARCH FOR THE KING

Grafikken er fænomenal, men plottet er tyndt og problemerne ulogiske. Derfor kan vi med god samvittighed tage hul på løsningen (der jøvrigt indbringer indsenderen - Frants Pedersen i Spentrup - en flot spilpræmie).

Man starter i sit eget kontor. Det eneste der skal gøres her er at gå bag skrivebordet, åbne skuffen og tømme den. Derefter går du ud på gangen, hvor du fylder termokanden med vand fra vandposten. For enden af gangen er der en dør, som fører dig ind på Mr. Burnbaums kontor. Bed om lønforhøjelse, og når han er optaget med Stella, tager du nøglerne fra bordet. Forlad kontoret og gå hen til døren ved vandposten. Inde i rummet skal du undersøge værktøjskassen, hvor du finder et ID-kort.

Tag elevatoren op til lobbyen, hvor der sidder en vagt. Væk ham, og tag hans drøm. Gå ud på gaden og til højre, indtil du kommer til et hus. Bank på døren og vis dit ID-kort. Når du kommer ind, sætter du dig på sofaen og beder om en soda. Når du har fået den, beder du hende om at se tørklædet. Når hun lægger det på bordet, skal du sørge for at spilde soda på det. Herefter er det nok bedst at forlade stedet. Gå om bag huset, kravl over plankeværket, og tag tørklædet fra snoren. Gå derefter til cirkuspladsen.

Gå over til P-pladsen, bank på trailerens dør og bed Bob om et job. Gå ned til elefanterne og tag skovlen (husk at smide den igen, når du ikke gider længere). Gå tilbage til traileren og forlang en billet. Gå nu til Madame Zarmooskas vogn.

Tal med hende, og prøv at kysse hende. Når hun er forsvundet, tager du voksen. Kæl for hendes søde kæledyr, og den vil give dig et kort, som du skal tage. Gå hen til vægtløfteren Luigi, og giv ham voksen. Han vil rejse sig, så du kan tage harpiksen, der ligger under ham. Gå nu over til verdens mindste mand (næstmindste! - Sparrevohn), Helmut og giv ham drømmen, hvorefter du kan tage ham med.

Gå over til det store telt, tag popcorn, gå ind i teltet og smid popcornene for at komme forbi løven.

Giv harpiksen til Fred, der nu vil kravle op og hoppe ud. "Desværre" kommer han ud for et mindre uheld, så du kan tage hans kappe. Gå nu tilbage til buscentralen og send Helmut til Las Vegas (put ham i post-kassen!). Gå tilbage til det store telt, og stil dig på "test-of-strength" platformen. Det vil sende dig til Las Vegas.

 Og hvordan du så begår dig i denne glitrende storby, det afsløres såmænd i næste nummer af Det Nye COMputer!

### **LEMMINGS**

Adskillige læsere har sendt os level-koder til dette superspil, men ingen af dem har virket 100% Mange udenlandske blade har ligeledes trykt koder, som simpelthen ikke virker. Efter mange timers check og dobbelt-checks har vi endelig fundet nogle koder der virker-værsgo'!

FUN LEVELS 1: BAJHLDJBCN

2 : KJHLDJBCCY 3 : NILDJBADCU

4: ILDJBKNECP 5: LEJBAJLFCW

6 : EJBKJLLGCR 7 : JBANMLEHCN 8 : BKNMLEHCV

8: BKNMLEJICY 9: BAJHMDHJCU 10: KJHMDHBKCP

11: NIMDHBALCL

12: IMDHBKNMCW 13: MEHBAJLNCN

14: EHBKJLMOCY 15: HBANMMEPCU 16: BKNMMEHQCP

17: BAJHLFJBDQ 18: KJHLFJBCDL 19: NILFJBADDX

20: ILFJBKNEDS 21: LGJBAJLFDJ 22: GJBKJLLGDU 23: JBANMLGHDO

24: BKNMLGJIDL 25: BAJHMFHJDX 26: KJHMFHBKDS

27: NIMFHBALDO 28: IMFHBKNMDJ

29: MGHBAJLNDQ 30: GHBKJLMODL

TRICKY LEVELS: 1: HBANMMGPDX

2: BKNMMGHQDS 3: BAJHLDKBEQ 4: KJHLDKBCEL

5: NILDKBADEX 6: ILDKBKNEFS

BKNMCW BAJLNCN ULMOCY

10: BKNMLEKIEL CP 11: BAJHMDIJEX 12: KJHMDIBKES

12: KJHMDIBKES 13: NIMDIBALEO 14: IMDIBKNMEJ

7: LEKBAJLFEJ

8: EKBKJLLGEU

9: KBANMLEHEO

15: MEIBAJLNEQ 16: EIBKJLMOEL 17: IBANMMEPEX

18: BKNMMEIQES 19: BAJHLFKBFT 20: KJHLFKBCFO 21: NILFKBADFK

22: ILFKBKNEFV 23: LGKBAJLFFM

24: GKBKJLLGFX 25: KBANMLGHFT 26: BKNMLGKIFO

26: BKNMLGKIFO 27: BAJHMFIJFK 28: KJHMFIBKFV 29: NIMFIBALFR

30: IMFIBKNMFM
- Resten af koderne følger i næste

nummer!



### **CHUCK ROCK**

Hvis din hulemand er lidt for tung i optrækket, så prøv at skrive disse koder, mens titelmelodien spiller...

"ESTRANO" - Du kan flyve (aktiver med venstre Shift-tast)

"MORTIMER" - Vælg selv zone med funktionstasterne

"TURN FRAME" - Vælg selv level med tal-tasterne

"FAST AINT THE WORD" - Uendelig energi

"UNCLE SAMS" - Uendelig energi "LIFE IS MY DREAM" - Uendelig energi

"SHE LOVES CLEANING WIN-DOW" - Uendelig energi

"ITS FAIRY BOWBELZ" - Uendelig energi

### P.P. HAMMER

Kenneth Nordahl-Petersen fra Tåstrup opfordrer alle til at skrive "Kenneth", når computeren spørger om ens navn. Selvglad eller hvad? Prøv i hvert fald disse passwords:

Level 2: JAIFHDBW Level 3: IWCEBCWV Level 4: AUWEDARV Level 5: ATIDTWBU

Level 6: ISFDVVTU Level 7: JJVCJTST

Level 8: BISBSSGS Level 9: BHECFRUS

Level 10: JFAWHIIR Level 11: JERABHHJ

Level 12: BDHADGCJ Level 13: ABWUVEJI

Level 14: IATUADEI Level 15: HWFVRCDH

Level 16: WVDSTBWG Level 17: WTTRFWGG

Level 18: HSJJHVBF Level 19: IRCTCUAE

Level 19: IRCTCUAE Level 20: AIWTESSE

### SWIV

Et lille tip til C64-versionen. Sæt spillet i pause-mode ("H"), og tryk på følgende taster, en efter en: Commodore-tasten, "Q", Commodore-tasten. Når du nu sætter spillet ud af pausen, skulle du være belønnet med uendelige liv.

Amiga-ejerne skal minsandten heller ikke snydes for udødelighedens privilegium: Sæt spillet i pause-mode ("P") og tast "NCC-1701".

### < CHIP'S CHALLENGE

Hvis du synes, at Chip's udfordring er lige lovlig stor, så prøv denne cheat: Tast "F", og skærmen vil vende sig på hovedet. Du kan nu skrive følgende (skriv det præcis som det står - dog uden anførselstegn):

"SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS" (Giver dig uendeligt forråd af skjold, nøgler, støvler og magneter)

"09/12/57"

(Giver dig uendeligt tid) "I THINK THEREFORE I AM."

(Herefter behøver du ikke indsamle chips for at komme videre)

### THE POWER

Har du magten over dette spil? Hvis ikke, så prøv disse passwords fra Søren Stærk i Kokke-

Level 2: LEVEL2

Level 3: VISUAL

Level 4: COWBOY

Level 5: URGENT

Level 6: 00PSUP

Level 7: TOPTEN

Level 8: D14DH7

Level 9: ASOFGH

Level 10: SOLONG

Level 11: SURFIN

Level 12: RACKET

Level 13: BULLIT

Level 14: GRAZZY

Level 15: 36FGFR

Level 16: UNLINK Level 17: PIXXEL

Level 18: EUROPE

Level 19: NEWTON

Level 20: FREEZE

Level 21: LAUNCH

Level 22: M7MS49

Level 23: GALVAN

Level 24: KLOWWN

Level 25: INDIGO Level 26: JINGLE

Level 27: JOGGER

Level 28: INSIDE

Level 29: 5P25PS

Level 30: KNIGHT

For at få uendelig tid kan man desuden trykke begge shift-taster samt "T". For sjov skyld kan man også prøve at stoppe baggrunden med Ctrl og "B".

### ZARA THRUSTA

Vi har tidligere bragt koder til dette udfordrende spil-her fuldender vi værket, godt hjulpet af Tue Hegelykke i Tåstrup.

Sektor 30: AXOR

Sektor 31: JARX

Sektor 33: EFEX

Sektor 34: WORN

Sektor 35: MORQ Sektor 36: PURN

Sektor 37: SCIL

Sektor 38: PIQO

Sektor 39: VOLQ

Sektor 40: BENO Sektor 41: GESA

Sektor 42: FUOO

ന

Sektor 43: IRON

Sektor 44: EVOK

Sektor 45: RARO

Sektor 46: YSCE Sektor 47: MECA

Sektor 49: QOTX

Sektor 50: FOXA

Sektor 51: CRON Sektor 52: KLON

På de baner, hvor Hewson har vendt tyngdekraften, skal du bare gentage koderne - bagfra. Hvis du er "stuck" tidligere i spillet, minder vi om, at de første koder blev

afsløret i nr. 7/8 af Det Nye COM-

puter.

### TOTAL RECALL

Endnu et par cheats, der skulle gøre livet lidt lettere for stakkels, overbebyrdede Arnie...

Skriv "LISTEN TO THE WHA-LES" på titelskærmen for uendelig energi på platform-banerne.

Hvis det er køre-banerne, der generer dig, så prøv i stedet atpause spillet og skrive "JIMMY HENDRIX".

### LOGICAL

Sidder du fast mellem røde og grønne bolde? Hvis du gør det, så er her et par passwords, som skulle hjælpe dig over, hvor gærdet er lavest.

De er opdaget og indsendt af "The great butcher of buzz buzzard" - alias Mikkel Kønig i København.

Level 1: WELCOME

Level 2: THE OTHER SIDE

Level 3: QUADRI QUADRA

Level 4: STONE ROAD

Level 5: NICE COLORS Level 6: MORE COLORS

Level 7: REAL FUN

Level 8: PINK AND PINK

Level 9: GREEN PATH

Level 10: BAD DIRECTION Level 11: DONT PANIC

Level 12: COLORMANIA

Level 13: REFRESHMENT

Level 14: FULL MOON

Level 15: RUNNING BALLS

Level 16: GREEN RIVER

Level 17: TWO ISLANDS

Level 18: MORE ISLANDS

Level 19: TIMES CHANGE

Level 20: OTHER THINGS

### SUPER CARS 2

Hvis du har problemer med at kvalificere dig til næste runde i dette suveræne Gremlin spil, så skal du bare lade player 1 hedde "Wonderland", og player 2 skal hedde "The seer". Det er vigtigt, at du skriver navnene præcis som du ser dem her (minus anførselstegnene). Du har nu fået alt det udstyr, man overhovedet kan få: 99 af hvert af våbnene og topværdi (3) i både motor, ram, armour osy.

Du kan starte spillet i enten 1eller 2-player mode. På den måde skulle det ikke være noget problem at nå igennem spillet.

### SECRET OF MONKEY ISLAND

Vi har allerede bragt løsningen til første del af dette mega gold game, men Kristian Troelsen i Ølsted har et par interessante tilføjelser som mange (selv dem der har gennemført hele spillet) sikkert har overset:

I starten, når du står ude i køkkenet på Scumm Bar, så kan du komme det rå kød i gryden og derefter samle det op igen. På den måde får du noget stegt kød. Dette er ikke nødvendigt, hvis du bare vil bedøve hunden, men når kræet er faldet til ro, kan du igen gå ned i køkkenet og tage en ny luns kød.

Dette kød SKAL steges, for du får brug for det senere. Du skal også gå ud i skoven igen og plukke nogle flere blomster.

I stedet for at fumle rundt i skoven for at finde sword masteren, er det meget nemmere at få købmanden til at opsøge hende, og så følge efter ham.

Hvis du gerne vil over til den anden ø (den med svævebanen), skal du bare "use rubber chicken on cable".

Mangler du penge til et skib? Først går du ind i forretningen og taler til købmanden. Du skal sige, at du leder efter sword masteren, og når han så er gået, går du op til pengeska-bet og gør følgende: "Pull handle" (4 gange), "Push handle" (4 gange), "Push handle" (1 gang), "Push handle" (3 gange).... Du kan nu lægge 5.000 til din pengebeholdning!

Og nu hvor vi har fået det på plads, kan vi gå videre hvor vi slap i sidste nummer. Vi er nået til 3. akt i eventyret om Abe--, og den følgende løsning er kreeret af Michael Sherman

Nielsen, der vinder en spilpræmie for sine anstrengelser.

Du er netop landet på Monkey Island. Tag bananen på stranden og gå ind i junglen og hen til "fort". Tag kikkerten og rebet. Skub til kanonen og tag krudtet og kanonkuglen. Gå nu hen til "Fork River". Tag stenen ovenpå noten og undersøg den. Sæt krudtet på dæmningen, og brug stenen på kanonkuglen. Dette skulle slå hul på dæmningen.

Gå ned til pond og tag rebet fra liget. Gå hen til "crack", og brug de to reb for at kravle ned til årerne. Tag dem med til stranden med båden, og sejl så langt oped som muligt. Læg til

ved stranden, og gå til kannibalernes by. Stjæl bananerne, og bliv fanget af kannibalerne. Inde i fængslet skal du åbne de løse gulvbrædder og tage båden tilbage til den første strand. Begiv dig nu tilbage til "Fork river",

og gå op til udkigsposten. På vejen derop ser du en underlig, rampe-agtig tingest, som skal bruges senere. På toppen ligger der en enkelt sten, som man kan skubbe ned. Den rammer så førstnævnte rampe-tingest og flyver udad mod øen. Det gælder om at ramme banantræet på stranden. Dette gøres ved at trække eller skubbe i rampen. Ved hjælp af kikkerten kan man se, om man skal til højre eller venstre. Hvis man rammer ved siden af, tager man bare en ny sten fra bunken. Det gør heller ikke noget, hvis du sænker dit eget skib - det skal du alligevel ikke bruge igen.

Gå nu ned til stranden og tag bananerne. De skal naturligvis gives til aben, der løber rundt i skoven (alle 5 bananer). Gå nu østpå til "Clearing" og hen til den totempæl, der er længst væk fra kameraet. Træk i figurens næse, og gå hen til åbningen, hvordu frit kan gå igennem. Tag den lille "idol", gå tilbage til stranden og tag båden tilbage til kannibalerne. Giv dem "idol", og du kan frit gå ind i huset og tage "banana picker". Giv den til eneboeren, der til gengæld giver dig nøglen til abehovedet.

Gå tilbage til lysningen, og brug nøglen i abens øre.

Du finder hurtigt ud af, at du ikke kan finde vej, og altså begiver du dig tilbage til kannibalerne. Glv dem "pamplet", og de vil give dig lidt navigations-hjælp, som skulle hjælpe dig godt på vei

- I hvert fald indtil næste nummer, hvor vi bringer sidste del af løsningen på Secret of Monkey Island. Men prøv alligevel, om du ikke selv kan gennemføre resten af spillet - der er faktisk ikke ret langt igen, før abe-s hemmelighed er løst!



### TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service **Det Nye COMputer** St. Kongensgade 72 1264 Kobenhavn K.

# Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomichef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



**AMIGA** 500



# - EURO-TRADE -HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS . Postordresalg til hele norden . Forbehold for fejl i Annoncen Finlandsgade 25 . 8200 Århus N TIF: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

### Commodore CDTV!

Endelig er verdens sentationen her. En kombineret Amiga 500 og CD afspiller med infarødt fjernbetjent kontrol panel. CDTVén har indbygget 1 MB ram, 512KB rom midi interface, Tv modulator, plads til ramkort (creditcard format) og stik til tilslutning af eksterne enheder som diskettestation, joystick og tastatur. Bemærk lager kapaciteten på en CD er 550 MB!!! Husk en CDTV afspiller også dine almindelige musik CDér. Vi har allerede Danmarks største udvalg af CDTV titler både spil og seriøst. Se titlerne i ESD annoncen andetsteds i bladet. Ring og få tilsendt udførlig brochure, software liste og et godt tilbud ved køb af både CDTV og software på samme tid.

> **Introduktionspris:** 6495,-

# ☆AMIGA 500 ☆PAKKER☆

Amiga 500 m. dansk Tastatur, dansk instr. bog og mus

3695.-

Ved køb af Amiga 500 medfølger der gratis en virus checker og en 5 spils diskette. 222

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende A500, mus, internt diskdrey, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekstbehandling med stave 4495,-

222

Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig

en SUPER 10 spils pakke med ene fuldpris titler.

kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil.

495,-For kun

222

295,-

Tv modulator til brug med alm. tv

Philips Tv tuner se tv på din monitor

995,-

Bemærk hvis du køber en Amiga 500 eller en A500 pakke kan vi denne måned sælge dig en 512KB ram udv. med ur og 소소소 195,00 kr 소소소 batteri backup for kun

### CHOCK PRIS!!!

KES POWER PC BOARD KOMPLET TURBO PCER TIL DIN A SOO MED IMB RAM OG UR PÅ PRINTET, KAN OGSÅ FUNGERE SOM ALM, RAM UDV, SOFTWARE OG MANUAL PÅ DANSK, REKVIRER UDFØRLIG BESKRIVELSE.

Bemærk I MB ram på kortet og der medfølger komplet MS-Do software. Spar 1300kr

Kun 1695,-

### AT-ONCE PC AT kort til AMIGA 500/2000 Bemærk ny version!!! Med ÆØÅ samt mulighed for VGA grafik.

Brug din Amiga som en ægte PC AT 286 computer. Bemærk der medfol- ger ikke MS-Don, Kører bedat når Amigaon har I MB rom. Ring og få tilsembi info ark. Fån un også til Amiga 2008, med et ektara interface for 695,-

1995,-

### Er din computer syg?

Euro-Trade garanterer dig landets hurtigste reparationstid. Hos os er der ikke 3 ugers ventetid på reparationer. Autoriseret Commodore værksted med faguddannet personale. Reparationer udføres på alt Commodore udstyr til konkurrence dygtige

☆ Philips monitorer til☆ ☆ Danmarks laveste pris. ☆ 8833 II stereo farve monitor 2395,-Bemærk skærmen leveres med kabel.

### 7.2 7.2 ICD 5252

### Interne A500 harddiske:

Er du træt af at din Amiga efterhånden fylder hele bordet så køb en af ICD's nye interne laptop harddiske. Monteres nemt og smertefrit i din A500. Top teknologi, fuld autoboot, understøtter fastfile og Amax partioner. 20 MB 4995,-

40 MB 6995,-52 MB 5295 .-

Addspeed Prisfald: Et 14,2 Mhz processor accelerator kort fordobler processor hastigheden på din Amiga. Kortet har 32 kbyte cacheram hvilket yderligere banker hastigheden opad. Der er ingen kompatibilitets problemer med din software. Nu 2395,-

Flicker Fixer: Kortet giver dig mulighed for at køre hires interlaced på din Amiga. Supporterer fuldt overscan, ægte Pal ver. Virker også med den nye super denise.

Philips Super VGA monitor: Knivskarpe billeder i alle opløsninger det perfekte valg til dit flicker fixer kort.

### Diskdrev:

3.5° ekstern diskdrev 3.5° Golem med truckdisplay 5.25° ekstern diskdrev 5.25° Golem med truckdisplay Internt 3.5° diskdrev til A2000 Diverse hardware: Amitech kickstart omskifter Amitech multi bootselector Alm, bootselector df0 - df1 Alm, morsesector and a ut-Multiplayer kabel 5 meter Multiplayer kabel 10 meter Epcombrænder A500 Trackdisplay til A2000 Monitor fødder fra 1195,-A10 stereohojtalere til alle An lun 385. A 10 stereomogranere in ann A Videom digitizer Digiview 4.0 Gold RGB splitter VHS og SVHS 1895,-2395,-645,-Amitech soundsampier Midi interface

### Diverse tilbehør:

Lækkert stof stovlåg til A500 Støvlåg til A500 i slagfast plast Disketteboks 3,5" til 100 stk. Disketteboks 5,25" til 100 stk. 500 stk. disklabels endeløse bar Amiga tøj:

### mica Frenk Tshirt Mus og tilbehør:

Trädles Infaced mus kun Trackhall Mousepen Golden Image mus 299,-495,-Golden Image ontisk mus Musemitte Mousemaster omskifter imellem 58,-395,-

### Joysticks:

The Arcade Zipstick Professional m. autofire 298,-Zipstick Professional in Wico Redball Wico Bathandle Quickshot med biogrip 329,-148,-260,-248,-Cruiser Konix Navigator Advanced Gravis Svitch Stick, verdens bedste Joystick, program merbar, untoffre, kardansk op-hæng, variabel fastbed i grebet

### **SUPRA** MODEM

Et rigtigt godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer funktioner, man a.s. til alle Amiga og PC computere.

Nu kun 1195,-

### INTERNT MODEM TIL **AMIGA 2000.**

SupraModem 2400zi sparet dig for extra bordplads og du slipper for at hive MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- · Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400zi MODEMs i en Amiga, til brug på f. eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidie med at du bruger dit 24007i
- · Svarer i funktion til SupraModem

Kun 1445,-

Ram kort til din Amiga: A500: 512 kb med ur 395.-Maximem 512kb 695,-

A2000: Supra ram 2-8 MB det bedste ramkort

### 2 MB chipram til A2000 nu lagervare!!!

Denne ramudvidelse fordobler dine muligheder for at sample lyd og arbejde med grafik . Arbejder du med DTP ellere DTV er den et must,

Fuld kompatibel med Workbench og kickstart 2.0; accelerator kort, genlocks, DCTV og Ham-E.

Kræver den nye fat agnes der leveres med A3000.

Ring og få tilsendt brochure materiale.

3295,-

### Supra RX500 1 til 8 MB ram udvidelse til din Amiga 500.

Meget kompakt ca 2,5 cm bred til at sætte på siden af din Amiga 500. Bemærk den har gennemført bus så du kan slutte andet tilbehør til, og denne ram udv. benytter sig af ægte fastram hvilket gør den lynhurtig.

Leveret med 1 MB ram. Kun 1595,-

### Supra 2400 Plus Nyt suverænt modem med MNP5 og V42 bis.

Dette modern giver dig de højeste data over førsels tider 9600 bps til mar- kedets laveste pris. Kører perfekt med andre modems som f.eks. US. Robotics HST. Der medfølger modem software og alle nødvendige kabler.

1965,-

### Printerer:

Alle printerer leveres med farsebånd kabler og driver disk til Amiga.

CBM MPS 123 1695,-CBM MPS 1550 color 2495,-CBM MPS 1270 inkjet 1995,-CBM MPS 1224 C color 6095,-

Nec P2+ 24 nals printer 3495,-

Vi har alle STARS printere til laveste dagspriser incl. DK manualer. Ring for pris og info ark.

# ☆☆ Amiga 2000 - Udvidelses kort ☆☆ Amiga 3000 Til Danmarks laveste priser!

A A A	A A A	A A A	76 76 76 76 76 76 76 76 76 76 76 76 76 7	
インベンベン	マンマンマン	L 3 64 3 64 3		
10 10	र्दर्दर्दर	1-1 1-1 1-1	7-6 7-6	7.67.67.6

XT-Kort Incl. 5,25" drev

AT-Kort Incl. 5,25" drev

A2092 - 20mb Mfm

A2091 - 40mb Scsi

A2301 - Internt Genlock

3.495,3.495,4.695,3.295,495,-

A2630 - 68030/882 Acceleratorkort

Incl. 2mb 32bit FAST ram 4.995,-

Amiga 2000 incl. 1084S monitor nu kun 8995,-

Amiga 3000 - 25mhz/50mb 21.955,-

Amiga 3000 - 25mhz/100mb 24.150,-

Bemærk at alle priser er INCL. moms. og at priserne gælder for alle, ikke kun folk med studiekort. Men skynd dig vi kan få problemer mred at holde disse super tilbud på lager.

# GVP Super hardcard tilbud 40 MB hd kun 3395,- Ej plads til ram

### ACTION REPLAY MK II

Altid den nyeste ver. på lager med dansk manual.
Det ultimativt sejeste Amiga freeze cartridge.
Til Amiga 500 995,- Til Amiga 2000 1095,-

# GVP Prisfald!

Vi fører hele det store udvalg af GVP harddiske til A500 og A2000, samt alle de nye moddeler af acceleratorkort som lagervare. Ring idag og få varen leveret imorgen eller få tilsendt flotte 4 farvede brochurer og liste med de nyeste priser

Pris eksempler:

A500 New series II harddiske med plads til 8 MB ram og monteret med Quantum LPS harddiske:

52 MB 5995,-105 MB 8995,-

A2000 New series II hardcard med Quantum hd og plads til 8 MB ram 52 MB 4795,-105 MB 6895,-

## ☆ SUPRA SCSI II HARDDISKE ☆

Bemærk ingen blæser støj og der medfølger gratis harddisk backup software og CLI værktøj.

Amiga 500 modeller; XP500 harddiskene har internt plads til 8 MB ram, gennemført bus, gamesvitch så du kan slukke for harddisk og evt. ram og er 100% støjfri idet de ingen blæser har indbygget. Dette er ikke nødvendig pga. Quantum drevenes ultra lave strømforbrug.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram 5495,-Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram 8495,-

Amiga 2000 hardcard: Lynhurtig SCSI II hardcard, kan styre op til 7 harddiske, lækkert menu styret software, ekstern SCSI bus.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev
Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev
6495,-

Super hardcard tilbud:

84 MB 24 ms Seagate 32 MB Seagate Kun 4995,-Kun 2995,-

# Tekno-Amiga det nye elektronik sæt.

Spændende elektronik sæt til din Amiga 500. Indeholder elektronik bog, eksperiment plade, hardware interface, elektronik komponenter og 3 propfyldte disketter. Med dette sæt kan du eksperimentere med lyd, reaktion, hastighed, tidstagning, temperatur, lysmåling og du kan styre og alarm sætte jeres hus. Listen kunne blive ved, se den positive test i forrige nr. af det ny computer.

Prisen for alt dette er kun 1295,-





Læsernes talerør er tilbage med den sædvanlige cocktail af meninger, tips, spørgsmål, kritik... - og så naturligvis "Det Vittige Hjørne".

Ved Søren Bang Hansen

# MAILBOX

### Mere om RAD

Angående brevet om RAD i DNC nr. 6, vil jeg lige supplere lidt...

For at denne RAD kan komme til at køre er det vigtigt, at der ligger et ramdrive.device i directory'et. Ellers kan man ikke få adgang til RAD. I mountlisten skal der være dette indslag:

/\* This is an example of a mount list entry for using the recoverable ram disk. Depending on the amount of memory you wish to devote to it, you may want to change the HighCyl value.

\*\*RAD: Device = ramdrive.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 11
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = 0; HighCyl = 21
Buffers = 5
BufMemType = 1

Er det der ikke, kan man selv sætte det ind med ED kommandoen.

Hvis man har kickstart 1.3, er der autoboot på RAD disken. Når man har resettet, kommer der efter lidt tid et CLI-vindue frem. Hvis man laver et S directory med en startup-sequence i, så udfører computeren også denne, som om det var en almindelig disk. Hvis man har kickstart 1.2, er der ikke autoboot på, og man skal huske at mounte RAD, hver gang man skal bruge den. Ellers virker alt fint.

Rune Larsen, Odense

### Konsoller og cartridges

Jeg skriver efter at have læst jeres test af den nye C64 spille-konsol. Før i tiden kæmpede I som sindsyge mod de fan...s konsoller, men når Commodore laver en er det straks et verdenshit, der tilmed redder 64 eren fra døden.

Sådan en gang fis, for den var sgu ikke ved at uddø. Det eneste store savn på 64'eren er demo-gruppen "Bones", men de er da i det mindste skredet over på Amigaen. Resten koder stadig vildt, og der er stadig stor kamp om at lave de fedeste demoer. Der bliver også fortsat produceret glimrende spil på disk (og bånd). Jeg gider ikke nævne eksempler-der er for mange.

Jeg har heller ikke lyst til, som så mange andre, at komme med den der: "Dengang jeg købte min 64'er... og bla, bla bla", for det hjælper ikke noget alligevel. Men Commodores nye konsol er ikke ligefrem med til at underbygge det som 64'eren er bedst til, nemlig DEMOER!

For dem der sidder og spiller hele dagen er den nye konsol okay, men hvor længe gør de mon det? Det varer ikke længe, så ligger de 995 kr. (eller hvor meget den tingest nu koster) bare oppe i skabet og ser endnu mere lam ud i skalden... Jeg har selv testet en af "dem", så jeg er altså ikke bare endnu en fordomsfuld læser. Jeg har desværre haft den ubehagelige "fornøjelse" at prøve en C64 konsol selv.

Man kan ikke kalde den en redning for 64'eren, for den har jo ikke noget med en computer at gøre. Du kan ikke lige smutte ind og lave dine udregninger på den sammensmeltede plastic-kasse du får, når du køber en C64 Games Console. Eller skrive din stil, eller hvad det nu ellers skulle være. Før var I altid vildt IMOD disse dyr (f.eks. Nintendo'erne), men når Commodore laver en, er det altså helt ok? Godt nok er I et Commodore-blad, men det hedder vel ikke "Uafhængigt" for ingenting, vel?

"Zarch, Danish Science"

Selvfølgelig er C64 konsollen ikke sagen, hvis man som dig kun interesserer sig for at programmere demoer. Det er jo så indlysende, at det er banalt. Du må bare ikke glemme, at de fleste C64-ejere bruger deres computer til een ting: spil.

C64-konsollen adskiller sig fra Nintendo og Co. på et altafgørende punkt: Den er C64-kompatibel. Cartridges er det ideelle lagermedie til 64'eren, og teorien var, at den nye konsol kunne sætte gang i cartridge-revolutionen (if. artikel i DNC nr. 3/91). Artiklen tog udgangspunkt i konsollens forventede indflydelse på det samlede C64-marked, så det er ikke udtryk for nogen suspekt dobbeltmoral, når vi samtidig er positive overfor C64konsollen og modstandere af Nintendo. Sidstnævnte er jo en direkte konkurrent til 64'eren.

Hvis det ellers kan glæde dig, så er C64-konsollen blevet et salgsmæssigt flop. Den er blevet dårligt modtaget af forbrugerne (specielt på det vigtige engelske marked). Men det ændrer heldigvis ikke ved det faktum, at stadig flere C64-spil nu udgives på cartridge. Commodore har nemlig sat deres båndoptager (den navnkundige "datasette") helt ud af produktion, og 1541 diskettestationen er alt for dyr, når man sammenligner med, hvad en Amiga koster. Tilbage står altså cartridge-porten, som flere og flere softwarehuse heldigvis er ved at få øjnene op for.

### Hyklerisk pirat-debat?

l en endeløs bane af enøjede indlæg om piratkopiering var Martin Bjerregaard Nielsens (DNC nr. 6/91) tårepersende gartner-tragedie dråben, der fik bægeret til at flyde over! Dette er ikke en retfærdiggørelse af piratkopiering, men blot en konstatering af tingenes tilstand, og at der ikke er nogen "Happy Ending".

hy ne di di di si si si si ne ik di

D

Si

si

ka fe er of m ka in

Grundliggende er piratkopiering moralsk forkert - det er jeg
helt enig i, selvom jeg dog finder
MBN's billede med den kødædende plante latterligt. Men der
er jo så meget andet, der er umoralsk! Hvem har f.eks. ikke piratkopierede plader? Problemet drejer sig jo faktisk kun om materielle ting - penge!

Hurra for cartridges!

Efter fire dages koncentreret spil er jeg endelig kommet igennem "Shadow of the Beast" på 64'eren. Jeg synes det er fedt, at det er udkommet på cartridge - nu mangler vi bare, at 2'eren også udkommet til 64'eren. Efter min mening er Commodore 64 stadig en fed computer, specielt efter at softwarehusene har fået sjøne op for cartridge-teknologien. Når man får at vide, at ram kredsene, som kan sidde i sådan en cartridge, faktisk allerede nu kan indeholde 4Mb, og at matematiske co-processorer kan udregne funktioner hurtigere end nogensinde før, så er det lige før, man tænker, at 64'eren faktisk er næsten lige så god som Amigaent Udover de forskellige ram-kredse og co-processorer kan man jo også sætte en overgod grafikchip og en megafed lydchip i... og så har man jo nærmest en Amiga, bare for langt færre penge. Så tænk over det folkens, 64'eren er overhovedet ikke død endnu!

Hilsen en lykkelig indehaver af C128 med 1541 - og cartridgeport! Søren Thorup, Ulbølle

Ja, mulighederne er i princippet nærmest uendelige. Det bliver spændende at se, hvor mange af dem, der bliver realiseret. (Og hvad prisen bliver.)

Hyklerne tror tilsyneladende fuldt og fast på "den gode cirkel" -at hvis flere køber spil, så vil softwarehusene også sætte priserne ned. Det er NAIVT! Hvis softwarehusene af uforklarlige årsager (og i hvert fald ikke et indlæg i Det Nye COMputer) pludselig solgte dobbelt så mange spil, så ville de da ikke sætte prisen ned, så de mistede den netop opståede fortjeneste. Denne tendens kunne man se, da den danske afgift på plader og fjernsyn blev sat ned fra producent til forhandler blev meget af nedsættelsen ædt op. Og selvom kopieringen selvfølgelig er et økonomisk problem for softwarehusene, ser det da ud til at de overlever trods alt (med Acticision som en vist enlig svale).

Men der er selvfølgelig noget om pris-nedsættelsen. Jeg tror da også, jeg ville købe en del spil, hvis man kunne få kvalitets Amiga-spil til en LP's pris. Men på den anden side er det jo ikke særlig rentabelt, hvis spillet ikke har nogen større manual, og kan kopieres over på en diskette til 5 kr...

elt

en

og

ad-

tin

nr.

ra-

til

et.

ig,

ge-

ie.

eg

der

æ

ier

10-

at-

re-

el-

e

man

Nu tænker i måske, at jeg er en grusom pirat, men jeg er faktisk selv med til at lave spil. Jeg kender også en del andre spilprogrammører, der også har piratspil i deres diskettebokse. Paradoksalt? Måske, men det er måske et spørgsmål om, hvor fintfølende man er. Jeg vil dog lige indskyde, at jeg finder det afskyeligt, at nogen sælger piratkopier.

Jeg har iøvrigt en løsning til, hvordan man finder "piraterne".Politiet ringer blot til Commodore og får navnene på samtlige, der har købt en computer. De skaffer sig nu et par hundrede tusinde tilladelser til husundersøgelser og går så igang! Jeg tronemlig, det er de færreste, der ikke har pirat-spil. Ellers skulle de da være meget rige, hvilket vist gælder de færreste 15-20 årige...

Man kunne selvfølgelig stadig håbe på, at tingene ville ændre sig, men jeg tvivler faktisk.

"Den klarsynede (?)"

Du har utvivisomt ret i, at langt de fleste har pirat-kopier liggende. På det plan er vi vel alle "pirater". Men som du selv er inde på, så går der et skarpt moralsk skel mellem det at eje piratkopier og så at sælge dem. De fleste kan sikkert let blive enige om, at sidstnævnte er groft tyveri.

Egentlig er det vel også forkert at bytte og eje de ulovlige kopier, men fordømmelse er selvfølgelig hyklerisk, når man selv er en "synder". Meget ville nu også være vundet, hvis alle i det mindste kunne blive enige om at købe et originalt spil en gang imellem...

## Irriterende pirat-beskyttelse

Som nybagt harddisk-ejer er jeg blevet opmærksom på et problem. Det drejer sig om den måde spil og andet software er piratsikret på. Det er klart, at softwarefirmærne må gøre et eller andet for at forhindre, at deres spil bliver piratkopieret i stor stil. Det uheldige er, at softwarefirmærnes anstrengelser i sidste ende kun går ud over os ærlige brugeret For spillene bliver jo alligevel cracket (se blot i Den Blå Avis). Med andre ord forhindrer piratbeskyttelsen (desværre) ikke, at spillene bliver kopieret. Beskyttelsen bliver derimod til gene for de ærlige brugere, der betaler i dyre domme for noget software, der ikke fungere optimalt - på grund af kopibeskyttelsen.

Tag for eksempel F-19 Stealth Fighter, der er et virkelig godt spil. Det er dog så "sikret", at det ikke kan kopieres til min harddisk. Og hvad fordel er der ved at have en harddisk, når den ikke kan bruges? At spillet så i tilgift nægter at bruge mit andet diskettedrev (spillet fylder tre disketter, incl. save disk) og konsekvent "går ned", hvis man ved en fejlitagelse kommer den forkerte disk i drevet, kan vel næppe heller kaldes brugervenligt.

Ja, man forbavses næsten over, at der ikke også medfølger en såkaldt "dongle" (eller hvad sådan en dims nu hedder på dansk), så man også skulle rive sin elskede Amiga ud fra sin vante plads og isætte dimsen, før man kunne gå igang. Mest sur er jeg dog over "Lords of the Rising Sun". I manualen står der. "Se fil om installering på harddisk". Men i filen står der bare: "Denne version kan ikke installeres på harddisk". I Amerika, hvor manualen er skrevet, kræves det med rette, at programmer skal kunne installeres på harddisk. Men softwarehusene mener åbenbart, at vi europæere er nogle svindlere og bedragere, der piratkoplerer alt, hvad vi kommer i nærheden af.

Da jeg er jura-studerende ved jeg tilfældigvis, at der i ophavsretsiovens paragraf 11a står følgende: "Ejeren af et eksemplar er et edb program ... Må fremstille sådanne eksemplarer af programmet, herunder reserve- og sikkerheds-eksemplarer, som er nødvendige for hans brug af dette". Med andre ord er det altså fuldt lovligt at installere sine egne programmer til harddisk - hvis det altså bare kunne lade sig gøre! Kopl-beskyttelsen, som man jo nok ikke kan undgå, burde være udformet som f.eks. et kodehjul (som i Rocket Ranger og F18 interceptor) eller som en slags test, hvor det er nødvendigt at være i besiddelse af manualen (M1 Tank Platoon og Red Storm Rising).

Jeg har nu - desværre for alle parter - taget den princip-beslutning, at jeg KUN vil købe spil, der kan installeres på harddisk, og som kan bruge mit andet drev og ekstra hukommelse, hvis det er nødvendigt.

Mit forslag til bladet er derfor som følger; Kunne I ikke lave en lille rubrik ved hver softwareanmeldelse, hvoraf det fremgår om programmet kan installeres på harddisk eller ej.
Rubrikken kunne også indeholde information om, hvorvidt programmet kan fungere med og
drager fordel af ekstra ram, ekstra diskettedrev, andre processorer, samt hvilken wb-version, spillet fungerer med. Udover at hjælpe undertegnede og andre (det er vel ikke mit eget
illile "luksus-problem", flere og flere køber jo harddisks) tror jeg også, at en sådan rubrik ville påvirke softwarehusene og måske få dem til at indse, at dette er et problem, der har stor
betydning for, hvordan vores allessammens Amiga bedømmes som seriøs computer.

Jeg vil derfor afslutningsvis opfordre DNC og alle berørte, der læser dette indlæg, til konstant at gøre opmærksom på problemet ved henholdsvis at skrive om det, og ved at undlade at købe de programmer, der ikke lader os anvende Amigaens fulde potentiale. Niels Overgaard, Alestrup

Selvom det trods alt stadig er de færreste Amiga-ejere, der råder over en harddisk, så er problemet reelt nok. Og som du selv er inde på, så er det faktisk fuldt lovligt at lave kopier af sine originale spil og programmer, så længe det vel at mærke er til eget brug.

Softwarehusenes kopi-beskyttelse er desværre endnu et eksempel på, at det af og til - på grund af visse kriminelle elementer - er nødvendigt at træffe foranstaltninger, der også går ud over ærlige og lovlydige borgere.

Kopl-beskyttelsen er groft sagt udtryk for softwarehusenes mistillid til deres kunderen mistillid, der jo desværre for en stor dels vedkommende er velbegrundet. Men som du selv skriver: Spillene bliver jo cracket alligevell Firmaerne burde måske nok overveje, om ikke den traditionelle software-beskyttelse er forældet. For mange crackere er der jo ligefrem gået sport i at bryde programmets koder. Men systemet med kode-hjul og den slags er desværre heller ikke pirat-sikkert. Også her ligger en del af beskyttelsen i selve programmet, og crackeren kan simpelthen gå ind og fjerne de rutiner, der checker kodeor-

Softwarehusene ved godt, at de ikke kan beskytte deres programmer 100% - det er snarere et spørgsmål om at gøre det så svært for crackerne som muligt. Midlet i den henseende er ofte en kombination af både kodehjul,/manual-passwords og software-beskyttelse. Resultatet er, at spillet ofte bliver en pestilens for den ærlige bruger - og at pirat-koplerne ironisk nok ofte er mere brugervenlige end originalerne.

Vi kan altså godt blive enige om, at den kopi-beskyttelse, spilfirmaerne for øjeblikket praktiserer, ikke fungerer efter hensigten. Men hvad er alternativet? Hvis nogen blandt læserne har en genial løsning på dette ældgamle problem, så send den til Mailbox! Hvis din ide virkelig er 100% skudsikker er du ikke alene sikker på at modtage en gigantisk spilpræmle fra os - du vil også blive stenrig, berømt og indskrive dit navn i historien som den, der egenhændigt reddede computerbranchen fra piratkopleringens svøbe...

En fast rubrik, som den du foreslår, er upraktisk - i hvert faldi splisektionen. Der ville jo komme til at stå det samme alle steder: "Dette spil kan ikke kopieres til harddisk". Den slags deprimerende gentagelser er selvsagt ikke vores foretrukne måde at udfylde sparsom spalteplads på. Til gengæld skal vi nok gøre opmærksom på det, hvis der kommer et spil, som rent faktisk kan kopieres.

- Og så har du forresten vundet en spilpræmie!

### SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste, sjaveste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spill Så hvis du har meninger, reaktioner på andres breve, vittigheder fil "Hjørnet", spørgsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX

Det Nye COMputer St. Kongensgade 72 1264 København K Nazistiske Amigaspil

Jeg er en dame på næsten 48 år, og jeg har således set en del. Men aldrig i mit lange liv har jeg set noget, som i den grad rystede mig, som det jeg så i går i TV-avisen.

Jeg kan ikke beskrive mine føleleser. Jeg er rasende, fortvillet og skamfuld på menneskehedens vegne. Indslaget omhandlede et computerspil, som vistnok hedder 
"Heil Hitler". Jeg så indslagets sidste del 
rent tilfædligt, og det er noget af det mest 
afskyelige, Jeg har set nogensinde. Jeg kan 
ikke forstå, hvordan nogen kan få sig selv 
til at konstruere sådan et spil.

Jeg er rasende på den eller de personer, der står bag. Tænk at de overhovedet vil være sig selv bekendt. Fy for den lede!

Jeg er fortvivlet, fordi vi åbenbart ikke er kommet ret langt med hensyn til humanismen, og fordi vi intet har lært af historiens fejltagelser. Ogjeg er skamfuld, fordi Amiga har godtaget spillet, og jeg skammer mig, når jeg nu skal skrive dette på min Amiga, som jeg ellers elskede. Hvis Amiga-gruppen virkelig sælger dette skidt, vil jeg omgående sælge min Amiga og anskaffe mig en PC'er.

Hanne Plougmann, Hørsholm

Først må jeg sige, at der er noget, du har misforstået. Amliga computeren er fremstillet af Commodore, og de har ingen som helst indflydelse på, hvilke programmer der laves til den. Du behøver altså likke hade din Amliga, fordi der laves usmagelige programmer til den i lige så lidt som du hader dit fjernsyn, fordi der af og til laves dårligt TVI

Medierne har brugt en del spalteplads (og sendetid) på disse ny-nazistiske computerspil. Det er spil, hvor det typisk gælder om at mishandle jøder og andre lignende grusomheder. Jeg forstår fuldt ud din reaktlon. Det er ufatteligt, at den slags kan forekomme idag.

Spergsmålet er bare, hvor udbredte disse spil I virkeligheden er. Der er desværre en tendens til, at når pressen endelig beskæftiger sig med hjemmecomputere, så fokuseres der altid på de negative aspekter: En eller anden er "blevet sindsyg" af sin computer, børn "tager skade" af de voldelige spil osv. Jeg håber, at historien om nazi-spillene er en tilsvarende overdrivelse, og at det er et isoleret fænomen.

Men under alle omstændigheder er det jo uacceptabelt at den slags syge individer bruger computerspil til at sprede deres iegnagtige nazi-propaganda. Det skader computerspillenes omdømme, og er isyrigt også ulovligt i henhold til den såkaldte "racisme-paragraf". Så hvis nogen blandt læserne ligger inde med oplysninger om disse "spil", vil vi meget gerne høre fra jer med henblik på politianmeldelse og videre retsforfølgelse af de ansvarlige. Send os evt. spillene med oplysninger om, hvor i har dem fra. Vi vender tilbage med en artikel om sagen, hvis der viser sig noget afgørende nyt.

### Uretfærdig prisforskel

I snakker så meget om debat og diskussioner, men der er vel også plads til nogle spørgsmål...

- Kan I anbefale mig et (meget) godt nybegynder-rollespil til Amiga?
- 2. Hvad med at lave en artikel, hvor I kun anmelder rollespil - lige som I gjorde med fodboldspil i nr. 3/90 og med bilspil i nr. 9/90?
- Hvad er grunden til, at Amiga-spil koster så meget mere end C64-spil?

Min mening om piratspil er, at det er umoralsk at sælge dem (det er jo at stjæle fra program->



∢møren), men jeg kan da godt forstå, at man bytter kopier, når originalspil er så pokkers dyre. Peter S. Bengtsen, Hobro

1. "Eye of the Beholder" fra SSI / U.S. Gold er et uhyggeligt atmosfærisk rollespil med flot grafik. Spillets regler er simple og nemme at lære. Kræver 1 megabyte. 2. God ide. Det vil vi gøre!

3. Hvis du spørger softwarehusene, får du sikkert en sludder for en sladder om, at spillene tager længere tid at udvikle eller sådan noget. Pjat! Sandheden er snarere, at firmaerne har fået vænnet Amiga-ejerne til de høje priser, og så er der jo ingen grund til at sætte dem ned, vel?... Det er iøvrigt af samme grund, at CD'ere er dyrere end LP'er. CDpladerne er ikke dyrere at producere, men forbrugerne er jo åbenbart villige til at betale. Merprisen er ren profit i pladeselskabernes lomme.

### Diskette genbrug

Du kender det fra din egen Amiga! som du skal lagre eller hente fra diskettestationen, får du beskeden "Error valida-ting disk, use Diskdoctor...". Nå, tænker du, teknikken har talt, jeg må hellere gøre som maskinen siger, RRRoorrrr... \*Please insert volume Lazarus in any drive" RRoocorrrr, GURU, Software error, Clockvirus, Battery backed up clock not found.

Hallo, smid ikke disketten (eller Amigaen!) ud. Den kan stadig bruges - som ur! Gå ned i Bilka og køb et urværk til køkkenure. Det koster omtrent det samme som månedsbladet Det Nye COMputer (dvs. billigt). Gå glad hjem og lån en syl af din nabo. Med denne syl punkterer du din ubrugelige diskette fra hagsiden - lige i midten, hvor motoren i diskettestationen griber fat. I dette hul monteres urværket, viserne naturligvis på ur-akslen på diskettens forside. Du har nu et flot computerur til ophængning ved din bedste plads i boligen. Dit nye ur kan sikkert ikke angribes af virus, men du kan jo lade skrivebeskyttelses-knappen være udløst for ekstra sikkerhed... Thomas Nielsen, Slagelse

Endnu et originalt tip er trykt - og endnu en

spilpræmie er afsendt!

### CDTV skepsis

I en tid hvor shoot'em down firmaerne går rabundus (egentlig ikk' så underligt), sker der stadig en masse spændende og nye ting inden for computerverdenen.

Blandt andet vil Virtual Reality og CDTV (forhåbentlig) snart være en realitet, og det ser sør'me også ud til, at 64'eren ikke forlader den synkende skude uden kamp til sidste blodsdråbe.

Men er det egentlig en gylden fremtid, vi går i møde?

Idag er prisen på Amiga-spil særdeles urimelig, hvilket ifølge de kloge hoveder skyldes piraternes del af kagen. Men sådanne små problemer kan man da hurtigt afhiælpe. Man opfinder blot en ny spildåse, kaldet CDTV, hvor mulighederne for lyd, grafik, spilstørrelse osv. er "næsten uendelige". (Samtidig kan man måske slippe af med piraterne og score kassen, eller tager jeg helt fejl?)

Jeg har om muligt læst samtlige jeres artikler, blot for at kunne dem i søvne, men lige meget hjalp det. Det er nemlig uhyggeligt svært at gennemskue denne "geniale" CDTV-ide. Hvem bliver vinderen og taberen i dette spil?! Derfor kunne jeg godt tænke mig at vide, om et CDTV-spil kommer til at koste det samme som et "almindeligt" Amiga-spil, eller om vi nu skal til at betale det dobbelte igen!? Og bliver der mulighed for selv at lave f.eks. PD-programmer til denne nye, smarte, utrolige spilbox, som vistnok er et skridt i den rigtige retning.

Det kan være mit brev virker som et angreb på CDTV'en, men jeg har på fornemmelsen, at I blæser med mel i munden, når jeg læser jeres artikler om CDTV'en.

Hvad er CDTV - bortset fra den fantastiske lyd, grafik og hukommelse? Kan vi almindelige dødelige bruge den til andet end endnu en spilbox, med arcade-muligheder. For mig at se bør vi brugere tænke os om 7-8 gange, før vi forsøger at købe katten i sækken! Pas på... vi bliver i forvejen rippet for vores surttjente sparepenge... Ulrik Trenckner, Virum

For det første kan jeg glæde dig med, at CDTV software i det store og hele kommer til at koste det samme som de tilsvarende Amiga-programmer. For det andet tror jeg, du har et helt forkert indtryk af, hvad CDTV'en er for noget.

- Det er nemlig ikke en computer. Du skal ikke regne med, at hiemmelayet PD-software bliver det store hit på den front.

- Det er heller ikke en "spilbox". Det er en CD-afspiller, der samtidig kan sluttes til dagligstuens flernsyn. På den måde kan familien få adgang til fantastiske spil, men også elektroniske ordbøger, undervisningsprogrammer, leksika, musikprogrammer... og meget andet.Jeg kan løvrigt henvise til artiklen andetsteds i dette nummer, hvor vi for første gang bringer en fuld anmeldelse af "dyret".

### Censur

Jeg er en fortvivlet enlig mor på 34. Min søn på 14 har en Amiga 500, som han mest bruger til spil. Problemet er, at han hele tiden kommer med "absolut" nødvendige ting til computeren. Den sidste store ting var en printer til 4000 kr (Star LC24-200C). For det meste betaler jeg for udstyret i den tro, at det vil hjælpe ham i skolen. En anden grund er, at ellers betaler hans far, som bor i Monaco. Det vil jeg helst undgå, af den grund at jeg så vidt muligt vil være uafhængig.

Et andet økonomisk problem er, at min søn hver måned vil have 2-3 spil. Disse spil udvælger han på baggrund af jeres anmeldelser. Han vælger ganske enkelt alle hittene. I denne måned kommer det til at koste ca. 1500 kr! Han truer med at købe pirat-spil, hvis jeg ikke betaler. Da jeg er en ganske hæderlig dansker, vil jeg ikke overtræde loven. Jeg håber, I har en løsning på mit problem.

Angående den perverse "vits" i juni-nummeret (den med hamsteren), så synes jeg ikke, at den slags hører hjemme i et computerblad, der bliver læst af børn. Jeg har personligt censureret min søns blad (overstregninger med sprit-tush), og jeg vil opfordre alle anstændige mødre til at gøre lige-

Lone Stapput, Kolding

Dine økonomiske problemer kan leg selvsagt ikke løse. Vi kan jo ikke udnævne færre "HIT" spil, bare fordi din søn insisterer på at få dem alle sammen foræret. Umiddelbart synes jeg det lyder som om, du giver for hurtigt efter. Ville det ikke være mere rimeligt, om han selv sparede sammen til det udstyr og de spil, han ønskede sig? Men det er selvfølgelig din afgørelse.

Jeg indrømmer, at Peter Normann's "hamster-vits" absolut ikke var for sarte sjæle. Men det var jo netop derfor, vi med store bogstaver advarede folk mod at læse videre. Vi mener godt vi kan betro vore læsere det ansvar, at de selv afgør, hvad de kan tåle at læse. Men ellers står det dig frit for at censurere de dele af bladet, som du finder upassende.løvrigt skal jeg lige advare om, at der i denne måneds udgave af "Det Vittige Hjørne" er endnu en Peter Normann vits.

# Det Vittige Hjørne

Flere vitser fra læserne. Vi skal som sædvanlig advare om, at visse af vore læsere (heldigvis!) har en temmelig syg form for humor. Hvis du læser videre, er det på eget ansvar. Hvis du selv har vitser (gerne sorte, men ikke racistiske), så send dem til os på den sædvanlige Mailbox-adresse!

Under 2. Verdenskrig udkæmpede tyskerne og englænderne som bekendt nogle store slag. En dag fik en englænder ved navn Kevin en smart ide. Han spurgte sin overordnede, hvad det mest brugte navn i Tyskland var, og fik sva ret: Hans.

-Kevin lagde sit gevær til rette og råbte over til den anden skyttegrav, hvor tyskerne befandt sig: "HANS!!"

-Straks kiggede en af tyskerne op og råbte: "Hvad er der?" Kevin var hurtig, og satte en kugle lige mellem øjnene på ham. Sådan fortsatte Kevin et par timer, men på et tidspunkt faldt ti-n for tyskerne.

Hør, sagde en hævngerrig tysker, hvad er det mest brugte navn i England? En anden tysker mente, at det måtte være

-Den tyske soldat lagde sit gevær til rette og brølede: "KEVINII"

Det hørte Kevin, og råbte tilbage: "Er det dig, Hans?" "Ja!," råbte Hans og stak hovedet op over kanten af skyttegraven. Kevin kunne notere sig nok en tysker på pointtavlen.

Michael Salzwedell, Fr.sund

- Alle bilerne kørte på motorvejen, undtagen Trabanterne.
- De holdt ved kanterne.

Jacob Andersen, Hedehusene

En munk går tur gennem en skov. Pludselig ser han en ung pige, der er bundet til et træ.

- Hvad laver du her?, spørger munken. Nogle røvere har overfaldet og voldtaget mig, græder
- den unge pige. Har du råbt om hjælp?
- Ja, mange gange.- Og ingen har hørt det?
- Nej.
- Ja, min engel, siger munken grinende og trækker sine bukser ned, det er sandelig ikke din dag idag. Rune Drewsen, Hørsholm
- Hvad forskel er der på en Nintendo-ejer og en Atari-ejer?
- 5 minutter i ovnen.
- Jacob Andersen, Hedehusene

Lægen: Hvor længe har De troet, de var en hane? Patienten: Lige siden jeg var kylling. Thomas Bentsen, Randers

- Hvad kalder man et egerns bagdel?
- En nødudgang. Lars Pedersen, Hadsten

Et cykelbud standser op foran en ældre herre. - Sig mig engang, bessefar, hvordan kommer man lettest til



- Det gør du ved at kalde mig "bessefar" en gang til. Thomas Bentsen, Randers

Præsident Bush går en aften ned i køkkenet i Det hvide hus for at tage sig lidt natmad. Han glider, slår hovedet mod et skab og ligger bevidstløs i tre år. Da han slår øjnene op igen, ser han en af sine rådgivere, der står og kigger ned på ham. De første ord præsidenten siger er:

Hvordan klarer nationen sig? Alting går godt, siger rådgiveren. Der er fred og samdrægtighed, økonomisk fremgang og ingen inflation.
 Præsidenten spørger lidt mistænksomt for at få flere detal-

Nå, hvor meget koster det så for eksempel at sende et brev?

Det samme som sidste år, svarer rådgiveren. 300 Yen. Anonym

En Nintendo-ejer med en papegøje på skulderen kommer gående ind i en bar.

Hvor har du fået den fra, spørger bartenderen?

Fra Japan, svarer papegøjen.
 Jacob Andersen, Hedehusene

# Få et gratis spil!

Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis originalspil!



### Eksempel 1)

il.

n.

gt

de

11

er

ut

et

re

at

an

at

at

rit

in-

re

id-

Hvad? - Er du ikke abonnent!? Selvfølgelig skal du bestille et arsabonnement pa "Det Nye COMputer" - hele Danmarks Commodore-blad! Du far ovenikøbet et gratis spil, samtidigt! Og hvem vil ikke gerne have det?!

### Eksempel 2)

Du er, selvfølgelig allerede abonnent, men vil gerne fortsætte. Sa udfylder og indsender du kuponen forneden, så snart som muligt, så vi ved hvilken computer du har.

Nu er det bare at vente på, at der, helt automatisk, dumper et girokorf ind ad brevsprækken - når du har betalt det, sender vi så (udover bladet, selvfølgelig!) et helt gratis spil til dig.

Udusser om du hører til i eksempel 1)- eller 2), så er det meget vigtigt, af du lige læser, hvad der står i spalten til højre -->

Huske Du far KUN et gratis spil, hvis du (gen)bestiller et helarsabonnement, altså 11 numre af "Det Nye COMputer".

Hvis du betaler girokortet til tiden, går der højst 5 uger, for du har dir spil. Hvis du ikke betaler girokortet til tiden, kan der godt gå længere tid.

### Sådan gør du:

### Nye abonnenter:

Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af "Det Nye COMputer") sa udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

### Nuværende abonnenter:

A) Hvis du har bestilt dit abonnement via "Kupon-nyhederne", skal du ikke gøre noget som helst. Vi ved præcis hvilken computer du har, og når dit abonnement udløber, sender vi dig helt automatisk et nyt girokort, på et årsabonnement. Når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

B) Hvis du IKKE har tegnet dit abonnement via "kupon-nyhederne", men f.eks via telefon, pr. brev eller på anden vis, så udfyld og indsend kuponen forneden, så vi véd, hvilken computer du har. Brug også kuponen, hvis du pludselig skifter computer i mellemtiden, f.eks. fra Commodore 64 til Amiga.

Når dit abonnement udløber, sender vi dig så, helt automatisk, et nyt girokort, på et ärsabonnement. Og når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

	K	U	P	0	N
200	AV ST AV WAR VAN				

Klip denne kupon ud, og indsend den til:

Forlaget Audio A/S, St Kongensgade 72,

1264 Kobenhavn

Når jeg betalt mit girokort på et helårsabonnement på "Det Nye COMputer", ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

AMIGA C64DISK C64BAND

(cirkel am)

### JA TAK!

Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort snarest!

Jog har abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et grafs spil).

Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte

som helårsabonnent

som 1/2 års abonnent (og modtager herved IKKE et gratis spil)

Adresse:

By:

By:

Abonnementnr:

Abonnementnr:

By:

Abonnementn

# Kursus i C-programmering, strukturer. Fjerde lektion

# C så at komme igang!

Smid compileren i drevet, tænd maskinen og tag stræbertøjet på: Det er undervisningstid igen! I denne lektion kommer vi til endnu et hovedpunkt i højniveausprogene, strukturerne.

Af Jesper Steen Møller

n struktur er i C sproget en samling med-lemmer. Hvert medlem ligner i beskrivelse og brug en variabel, men den samlede struktur er ikke en variabel, men en datatype lige som f.eks. char, long eller en pointer. Et eksempel:

### struct person {

char navn[30]; /\* Plads til 29 bogstaver \*/ long hoejde: /\* Højde i centimeter \*/ long vaegt; /\* Vægt i kilogram \*/ long alder; /\* Alder \*/ struct person \*mor, \*far; /\* Forældre \*/

/\* Nu er strukturen defineret \*/ /\* Vi tager nu et par eksempler på struktur-variable \*/

struct person Jane, Hans;

### struct person Trine={

"Trine P. Petersen", /\* Navn \*/ 165, /\* Højde \*/ 51, /\* Vægt \*/ 16, /\* Alder \*/ &Jane, &Hans); /\* Mor og far \*/

I eksemplet ovenfor er navn, hoejde, vaegt, far og mor medlemmer i strukturen person. Læg mærke til, at to medlemmer af samme type kan adskilles af komma, så man ikke behøver at indtaste typen igen (ovenfor: "struct person"). De to medlemmer "mor" og "far" er pointere (læs 3. lektion hvis du har glemt pointerne) til en struktur person (hvis Jane og Hans' forældre skulle med, blev vi jo aldrig færdige, så de er ikke "initialiseret" (udfyldt fra begyndelsen, som Trine)).

### Brug af strukturer

Når man i programmet vil se, hvor høj Trine er, kan man f.eks. skrive printf ("%d\n",Trine .hoejde); Her brugte vi en såkaldt "struktur reference" - dem findes der to slags af: Punktum eller pil (bindestreg og større-end: ->). Punktummet bruges på variable, mens pilen bruges på pointere. Da Trine ikke er en pointer, brugtes punktum. Hvis Trines fars alder (man må jo ikke spørge om en kvindes alder!) skulle bruges, hed den:

"Trine.far->alder" Her bruges både punktum og pil. Men tag detroligt: Alle store programmører har byttet om på pil og punktum mindst 1 gang i deres liv!

Det ser jo meget godt ud, men hvad kan det bruges til?

### Intuition vinduer

For dem, der har en compiler med include-filer og amiga.lib har vi denne gang et komplet eksempel (se Box 1), der bruger intuition. library - rutinerne til Amigaens grafiske brugerflade (vinduer, mus, menuer). I eksemplet bruges mange strukturer, hvoraf vi vil uddbybe den ene, struct NewWindow:

/\* Uddrag of include filen intuition/intuition.h \*/ struct NewWindow

SHORT Width, Height: ULONG IDCMPFlags:

UBYTE \*Title:

SHORT LeftEdge, TopEdge; /\* X og Y koordinater fra skæmmens (0.0) \*/ /\* Bredde og højde i pixels \*/ UBYTE DetailPen, BlockPen; /\* Farver til titel-farve og baggrund \*/ /\* Hvilke besker skal vinduet modtage \*/

/\* Fing (WINDOWCLOSE, ACTIVATE, etc.) \*/ struct Gadget \*FirstGadget; /\* Pointer til \*gadgets\*, O hvis ingen \*/ struct Image \*CheckMark; /\* "Hak" til menueme - Bruges sjældent \*/ /\* Vinduets titel, eller 0 for ingen \*/

struct Screen \*Screen: /\* Skærmen, der åbnes på \*/ /\* SuperBitMap, hvis denne bruges \*/

SHORT MinWidth, MinHeight; /\* Vinduet ken ikke blive mindre end dette \*/ USHORT MaxWidth, MaxHeight: /\* eller sterre end dette, twis brugs

andre størrelse (WINDOWSIZING) \*/ USHORT Type: /\* Under 1.3: CUSTOMSCREEN eller WBENCHS CREEN \*/

For at vise, hvordan ovenstående struktur bruges, bringer vi et eksempel med lidt af hvert. Se Box 1.

Programmet i Box 1 er et lille eksempel på intuition og dets brug af vinduer. Vi åbner et vindue, får nogle beskeder fra brugeren via en IDCMP (Intuition Direct Communication Message Port), og lukker vinduet igen.

Øverst bruges en include-fil (definitioner på div. funktioner og strukturer), der hører til compileren (stdio.h, der definerer bl.a. printf()). Dernæst hentes nogle Amiga include-filer (har du ikke disse, kan Commodore Data sælge dig dem, telefon 86 28 55 88). Her defineres de strukturer, der er Amiga-specifikke (f.eks. NewWindow, InutiMessage, etc.) og som bruges i eksempel-programmet. Lige derefter undersøges der om en LATTICE(eller SAS) compiler bruges. Er dette tilfældet, hentes nogle prototype-filer, der indeholder informationer om hvordan Amigaens ROM Library rutiner kaldes. Hvis det ikke er tilfældet definerer vi de rutiner, vi bruger.

Så kommer "struct NewWindow \*NW" (definition af det vindue, der skal åbnes - se include-filen "intuition/intuition.h" for at finde ud af mere!), efterfulgt af to variable, der skal indeholde hhv. "vinduet" og "Intuition library", som er de rutiner, der tager sig af vinduer, mus, menuer, m.v.



```
Box 1
```

```
* exam1.c */
/* 1991, Jesper Steen Møller */
#include <stdio h>
#include <exec/types.h>
                                                                                                WaitPort(window->UserPort); /* Vent på besked */
#include <intuition/intuition.h>
                                                                                                /* Få beskeder fra intuition, sålænge der er nogle i køen: */
 #Ifdef LATTICE /* Lattice/SAS Compiler ? */
                                                                                                while(imsg=(struct IntuiMessage *)GetMsg(window->UserPort))
#include <proto/intuition.h>
#include <proto/exec.h>
                                                                                                  mymsg=*imsg; /* Kopier besked til egen brug */
                                                                                                 ReplyMsg((struct Message *)imsg); /* "imsg" må nu IKKE bruges længere */
#else
struct Window *OpenWindow();
struct Message *GetMsg();
                                                                                                  switch(mymsg.Class)
struct Library *OpenLibrary();
                                                                                                    case MOUSEBUTTONS: /* Muse-tast op/ned - se koder i intuition.h */
#endif
                                                                                                    printf("MOUSEBUTTONS: (x,y)=(%Id,%Id), code=(%Ix) \ n",
struct NewWindow NW =
                                                                                                      mymsg.MouseX, mymsg.MouseY, mymsg.Code);
            /* LeftEdge, TopEdge */
  600,160, /* Width, Height */
0,1, /* DetailPen, BlockPen (standard farver) *
                                                                                                    case NEWSIZE: /* Ny størrelse på vindue *,
                                                                                                    printf("NEWSIZE: (width,height)=(%ld,%ld)\n",
  CLOSEWINDOW I MOUSEBUTTONS I NEWSIZE I VANILLAKEY, /* IDCMPFlags *
                                                                                                      window->Width,window->Height);
  WINDOWSIZING I WINDOWDRAG I WINDOWDEPTH I WINDOWCLOSE I RMBTRAP I
SMART_REFRESH | ACTIVATE, /* Flags *
            /* FirstGadget - ingen gadgets, sæt 0 */
                                                                                                     case VANILLAKEY: /* En tast - ASCII/ANSI værdi i mymsg.Code */
  0, /* CheckMark - ikke nødvendigt, sæt 0 */
"Det Nye COMputers C-skole", /* Title - passende titel */
0, /* 0 for Workbench-skærmen */
                                                                                                    printf("VANILLAKEY: char=%c\n",
                                                                                                      mymsg.Code);
            /* BitMap - ingen SuperBitMap, sæt 0 */
            /* MinWidth, MinHeight - mindste vinduesstørrelse *
                                                                                                    case CLOSEWINDOW: /* bruger vil lukke vinduet */
  OxFFFF, OxFFFF, /* MaxWidth, MaxHeight - så stor man har lyst til (65535, 65535) */
                                                                                                    printf("CLOSEWINDOW! Exit!\n");
  WBENCHSCREEN /* Type - vi prøver Workbench-skærmen *,
                                                                                                     done=1:
struct Window *window;
                                                                                                     default: /* hvis ingen andre "case"indtræffer */
struct IntuitionBase *IntuitionBase:
                                                                                                    printf("%Ix modtaget!\n",mymsg.Class);
                                                                                                      * Dette kan ikke ske */
void main(int argc, char *argv[]){
    struct IntuiMessage *imsg,mymsg; /* besked fra intuition + vores kopi */
                                                                                                    break;
                                                                                                  1
  long done=0; /* er vi færdige? */
                                                                                              } while(!done);
  if(!(IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
    OpenLibrary("intuition.library",33))) exit(20);
                                                                                            CloseWindow(window):
                                                                                            CloseLibrary((struct Library *)IntuitionBase);
  if(!(window=OpenWindow(&NW)))
    printf("Vinduet kunne ikke åbnes!\n");
```

main() funktionen

rt.

på

en

S

ar

es

S

ru-

er

SI

iti-

ıti-

er

lu-

ud

cal

Først defineres to næsten ens variable, imsg og mymsg. De er ret forskellige, idet imsg er en pointer til en "struct InutiMessage" og mymsg er en "struct IntuiMessage". Stor forskell imsg fylder nemlig kun 4 bytes (længen af en pointer), mens mymsg (som vi bruger som kopi af det, imsg peger på) fylder hele længden af en struct "IntuiuMessage". (Denne længde kaldes "sizeof(struct IntuiMessage)", hvis den skal bruges i et program) Men hvis det er forvirrende, så repetér læsningen om pointere i sidste nummer. "done" er en lile variabel, der bliver sat til 1, når programmet skal slutte.

"intuition.library" åbnes nu og hvis det ikke kan åbnes, hoppes ud. Så åbnes vinduet, og hvis alt går vel kommer vi ind til hovedloopet. Her venter vi på en besked fra Intuition (forvirret?). Når WaitPort() returnerer, er der en besked til os, og denne henter vi med Get-Msg(), kopierer til eget brug (mymsg=\*imsg), og returnerer den til systemet. Så undersøger vi mymsg.Class (som er en af IDCMP-flagene specificeret i IDCMPFlags i NewWindow strukturen) og gør forskellige ting derudfra.

VANILLAKEY er et simpelt tastetryk, MOUSEBUTTONS er beskeder om muse-knapperne, CLOSEWINDOW sendes når vinduet lukkes med knappen i øverste venstre hjørne af vinduet og NEWSIZE fås, når vinduet gives en ny størrelse (i vores tilfælde af brugeren).

Først skriver vi ud (printf), hvad der sker (mymsg.Class), sammen med evt. assisterende oplysninger (f.eks. mymsg.Code ved VANILLAKEY) Hvis det er CLOSEWINDOW, siger vi stop (done=1) og går videre. Er det en ukendt IDCMP klasse skriver vi koden på skærmen (dette kan ikke ske med mindre du ændrer IDCMPFlags). Så er loopet færdigt, og der checkes om der er en besked mere (der står jo while ved GetMsg!). Hvis der ikke er flere, kommer vi ud i det yderste loop, som afsluttes med at checke om vi er færdige (! betyder logisk not, så "not done" er lig falsk, når done er lig sand, dvs. ikke-nul, mere om det næste gang). Er done==0, så tager vi den en gang til (med at vente, etc.) ellers hoppes ud, vindue og library lukkes og vi når enden af main(). Programmet er slut.

### Tør øjnene!

Efter den smøre har du ikke lyst til at lære C til bunds, vel? Nej, alt det med underlige tegn, mærkelige Tuborg-klammer og store og små bogstaver næsten tilfældigt - det ser forvirrende ud!

Men, du må ikke give op af den grund!

Eksemplet er måske lidt kompliceret her i begyndelsen, men prøv alligevel at se lidtstruktur i det! Næste gang vil vi ikke være så onde, men komme ind på C-sproges kontrolstrukturer: if, for, while, switch-vi skal også se på regne-udtryk, både logiske (sand/falsk) og aritmetiske (2+2). Ydermere har vi indslag om god og dårlig programmeringsstil, Amiga programmerings-overblik, og ja... der er masser i godteposen!

Men ingen lektioner uden lektier: Prøv at ændre exam1.c til at afslutte, når man trykker på 'q'. Held og lykke!

### Box 2

Ideer? Hvis du synes C-spalten er for tynd, bred, høj eller lav, eller har du en god program-ide, så skriv dine forslag ind til:

Det Nye COMputer C-redaktionen St. Kongensgade 72 1264 Kbh. K

### AMIGA LAVPRIS = GO'DATA APS

### RAMUDVIDELSER

512 kB u/ur m/afbryder kr. 295,-512 kB m/ur og afbryder kr. 340,-

1,5 MB (giver 2,0 MB ialt) komplet med RAM-kredse og GARY-adaptor, ur og afbryder.

TILBUD kr. 998 .-

### DISKDREV

3,5" eksternt kvalitetsdrev. Metalkabinet, gennemført bus og afbryder. Totalt lydiøst.



### MUS

TRUEMOUSE, superlækker dråbeform

solid kvalitet kr. 240,-



Alle priser er incl. moms.

Go'DATA ApS

Postboks 95

3550 Slangerup

mandag - fredag

### AMIGA ACTION REPLAY II

Supermodulet der kan næsten

A500-vers. kr. 870,-

### STEREOSAMPLER

Komplet med stereosoftware og kabler.

Kun kr. 390.-

### **DISKETTER 3.5"**

Bedste kvalitet m/ labels og

garanti. 100 stk KUN kr. 398.-

### STAR MATRIX PRINTERE

Alle med kabler, papir og farvebånd LC-20, 9 nåle s/h.....

LC-200, 9 nále farve..... kr. 2.990,-LC-24-200, 24 nále s/h..... kr. 3.390,-LC-24-200C, 24 nále farve, kr. 3.990,-

### GRATIS!!!!

Musemåtte medfølger alle bestillinger! Levering kun med postordre/efterkrav. Forsendelsesgebyr ialt kr. 35,-

## 1 ars garanti pa alt.

TLF: 42 28 92 92

9.00 - 16.30

# DISKMAN ApS

# 3M - Disketter

1/4" - 1,2Mb

10.00 kr.

1/2" - 1Mb

9.00 kr.

3 1/2" - 2Mb

14.00 kr.

## Disketter

1/4" - 360Kb

2,00 kr.

5 1/4" - 1,2Mb

4,00 kr.

3 1/2" - 1Mb

3,95 kr.

3 1/2" - 2Mb

7,80 kr.

AMIGA RAM 512Kb AMIGA Drev 31/2"

315,-750,-

ÅBNINGSTIDER Mandag - fredag Kl. 10.00 - 17.30 (Lørdag Lukket)

Send frankeret svarkuvert (kr. 3,50) og få vores totale prisliste. Alt incl. moms. Forhandler velkomne

DISKMAN ApS - Danmarks bedste disketteleverandør

Vesterbrogade 125 \* 1620 Kbh. V.

Tif.: 31 31 00 17 \* Fax.: 31 21 04 95

Amica-udstvr.
ATonce - A-500 PC-amulator (80086)
512 K-ram udwidelse m. ur og aftryder
8 MB-amkort (intern) m. 2 MB sli A-1000
MB ramudw. m. ur og after -1,8 MB - 2,2 MB - 2, 2250,00 375,00 2265,00 760,00 1520,00 1740,00 1300,00 1740,00 4140,00

Lavgris Handdsis Winner J. 32 MB 1A 500 3 OKTAGON 500, 55 MB, 25 ms, Harddsis OKTAGON 500, 52 MB, 15 ms, Harddsis OKTAGON 500, 52 MB, 15 ms, Harddsis OKTAGON 500, 52 MB, 15 ms, Harddsis OKTAGON 500 SUB-Construction of the state of the stat

er vel nok den mest avancerede skoontroller til A-2000. Den hor en Harddiskcontroller III. A 2000. Den har en datovardenst på og 81. pM (sp.s., -16 bill Auf obsof fra kickstart 1.3, Fust mut Illiasting og automolist tilpaning 11 fur bokert (680 lb) (20,000,040 processorer). J CEN og automolist tilpaning 11 fur bokert (680 lb) (20,000,040 processorer). J CEN og autobook kan såd fra å dust, vid sjørening autobook kan såd fra å dust, vid sjørening og autobook kan såd fra å dust, vid sjørening og autobook kan såd fra å dust, vid sjørening og autobook kan såd fra å dust, vid sjørening og autobook kan såd fra å dust, vid sjørening og autobook kan såd fra å dust, vid sjørening og autobook kan såd fra å dust, vid sjørening og av sjøren

ortet:
yte fre kr. 2175,06.
yte fre kr. 2175,06.
yo%, compatibel med MEMORY-MASTER, som an leveres med 0,2,4,6 eller 8 MB, og som ndersætter PC/AT-kort.

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert varekøb, så du orienteres om de nyeste priser hos os.

### Importer at varer fra bl.a. BSC - GOLEM - REX - VESALIA Roßmöller- 3-State Computertechnik

Forhandlere sages.
Alle priser incl. MOMS Forbehold for prisændringer

ABSALON DATA sælger stadig varer ti ABSALON DATA, assigns standly wares till "tyske prises". Det vil sige, active, kan ringe til os og bestilte dine "tyske" wær. Har vil dem likke på lager, anger vi kr, at de fle dem harviget miligt og med i Vi har naturligvis også varer fra danske grossisteropher galleder deese veljedende udsalgspriser. Når du udregner den "tyske pris", skal du pr. regne med en kurs på DEM-SOM 4, 37 (De har jo kun 14% I MCMS), hvor vi har 25%, sem it haggidter, ca. DEM 25%. Bemnark derfor voren nye prises.

# Commodore 64/128 udstyr: Eprombrander - REX Goliath Printerkabel Userport-Centronics Stavlåg til C-64 i ragfarvet plastic

Diskettebox med lás: bi 80 s6. 3.5° eller 100 s6. 5.25° bi 100 s6. 3.5°

Printere og tilbehør: Star LC 24-200 Star LC 24-10 Star LC 20-10

Disketter: 5.25" DSDD NN 5.25" HD NN, 1.2 MB 3.5" DSDD NN 3.5" DSDD NN Kao, tarvede 3.5" HD NN, 1.44 MB

100 atk 261,00 522.00

Joystick og diverse;
Competion Pro 5000, Joystick
Competion Pro 5000, Joystick
Competion Pro 51er m. autofraidow
Prof Competition 9000, Joystick
Prof. 9000 de Luxe m. verriabel autofre
The Arcade Joystick
Warning Toron
The Arcade Joystick
The Arcade Joystick
Warning Toron
The Arcade Joystick
The Arcade Joystick
Warning Toron
The Arcade Joystick
The Arcade Joysti 225,00 180,00 295,00 210,00 235,00 295,00 75,00 70,00 335,00

MW500 er et nyt system til ombygning at din A-500. Systemet er lavet i kunstatol og i amarle Angjad-ver. Du får hervediget taustatur, og resten af A-500 i an egen kasse, med plade til 2 st. 3.5 diskettestationer, som er placeret i pragdere af systemet. Alle Amigaaren statiotralelere er uanndrede, og der er plade til din hellere er uanndrede, og der er plade til om heller handdisk,

### ABSALON DATA

Vangedevel 216 A - 2860 Seborg TIf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97 Ma. - Fr.: 12 - 18, Lø, lukket

### Giv din computer noget ordentligt at spise...

RUN SILENT, RUN DEEP.

# SILENT SERVICE

NU TIL COMMODORE AMIGA NORMALPRIS KR. 399,-

KAMPAGNEPRIS:

### NYE TITLER TIL AMIGA OG/ELLER PC:

SEC. WEAPONS OF... THE LUFTWAFFE F15 STRIKE EAGLE II F15 II - DESERT STORM CRUISE FOR A CORPSE FLIGHT OF THE INTRUDER DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Der tages forbehold for eventuelle forsinkelser og prisændringer ved udgivelsen af nye titler.

Kampagnetilbud er uden kunstige tilsætningsstoffer og gælder kun i Oktober måned eller så længe lager haves.

DAISY Software GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C TLF.: 3131 7523

# Sponsorer:

I produktionen af "Det Nye COMputer" bruges bl.a. flg. produkter:

Professional Page 1.3 og 2.0, Professional Draw 2.0, The Art Department Professional, JX-300 Sharp Scanner, ReSEP, (Nikita Data A/S). Nordic

Power-Freezer,

(Betafon).

Action

Replay-freezer Mk. II, (Alcotini ApS).

Amiga 3000, (Commodore).

Interessen for vores læsermarked slår alle rekorder! Vi er simpelthen ved at drukne i kuponer med gratis-annoncer, så for af få plads til dem alle (og indhente det forsømte) har vi valat at udvide sektionen med en ekstra side. Resultat: Flere gode tilbud end nogensinde for. God skattejagt!

### KØBES

C64-spit; Rainbow Islands og Ghostbusters. Ring efter kil 53 700205

Amiga 500 med tv-modulator + evt, monitor og printer. Gerne delt. 86 229645

Depeche Mode demoer til Amiga 500. 42 268349

084-bånd købes, Max 25 kr. Henv. Alten. 86 339244

Computerblade til C64 købes, Nye eller gamle, Ring til 31 517019

C64 band: Microprose soccer, Football manager, Max 50 kr

pr. stk. 53 479071 Amiga-spil: Football manager, Max 100 kr. 53 479071

Commodore 64 enhancement disk, Action replat Mk VI, God

Amiga: Paciand

Amiga: Defender of the Crown eller Triad vol. 1, Skriv til: Kent Andersen, Qeege 11-205, 3911 Sisimiut, Granland. Eller ring efter kl 21 (dansk tid) på: 009 299 1599

Modern, 9600 baud us robotic hist. Spanz efter Carsten Lar-53 761 220

1541 II diskettestation med mindst 100 disketter. Sperg 53 490171

international Soccer på cartridge til Commodore 64. Henv.

43 637246 Amige 500, Skel være 100% ok. Prisen snakker vi om. Henv.

Digipaint 3.0. Deluxe photolab. Deluxe Paint II. Pal muse

pon, 97 863418

C64 diskspil: Usaki eller Paciand, Jeg vil geme give haj pris. Lasryingen til Zak McKracken eller Maniac Mansion.

Cartridge-spil til Commodore 64. Max 150 kr. Ring efter 17 og spørg efter Allan. 53 527373

Disk-spil til C84: Hard Drivin', Crazy Car 1+2, Super Scramble Simulator, Italy 90, Shadow of the Beast. Spørg efter

ergames til Amiga (org), Henv. Morten G. Christensen,

1541 diskette-station til C64. Meget geme med spil. Skal ve ke perfekt, og være med manual. Pris: 600-750 kr. Henv. Tor-

31 215309

Amiga-spill Ant Heads, Larry 2-3, TV Sports Football. 86 896305

C64-spil; Deja Vu, Kayleth, Time & Magik, Dracula, Kun org. og på bånd. Spørg efter Hecneth 98 929194

C64 bånd og disk: Filmbos Quest, Ninja Remix, Dominator, Myth, Turbocharge (org). 65 912958

C64 disk: Viza Write, Write Stuff eller Paperclip, 150 kr.

piler købes. Skal være med manual og virke 100%.

Disk-drev (3.5"), Megadrive til Amiga 500, Henv. Michael.

64 752001 C64 spll: Shadowgate, Uninvited, King of Chicago eller Man-

chester United, Sperg efter Palle. 43 907216

### SÆLGES

Commodore 64 med 1541 II diskette station, båndstation 1531, diskbox + 40 disketter m, nødvendigt tilbehør. Pris: 1699 kr. 36 300037

Amiga mus. Et halvt år gammel. 100% OK. Pris: 150 kr. Spørg efter Herstk. 78 140210

Defekt mus til Amiga 500, Pris: 75 kr.

064 bånd, 10 forskellige titler at vælge imeliem, 50 kr. pr. 75 534188

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmoren. Salg af piratkopier er derfor amoralsk, vlovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skonnes at dække over sådanne kopier, vil ikke blive optaget i

Redaktionen forbeholder sig desuden ret til at afvise annoncer uden varsel eller begrundelse.

Reset-knap til C64. Med instruktioner. 42 150216

Amiga: Psygnosis-spli købes, Kun org, og til rimelige priser. 75 816920

Action Replay 2 til Amiga. Skal være 100% ok. Max pris 400-500 kr. Herw. Erik efter kl. 16. 74 751112

Amiga-spli: Silent Service 1, F15 Strike Engle 1-2, F23, Fig-ht of the Intruder, P47 Thunderbott, Deluxe Paint 3, War Jeep, Kun originale spli med manual og æske. 88 298925

Amiga: Rotor (ikke Rotox), Skal være originalt, Pris: ca. 100 kr. Sparg efter Casper. 42 241840

Amige spii: Cybercon III, Genghis Khan, Bards Tale III, Mercs, Logical, PGA Tour Golf, The Power, Tatris, Turricen 2, Brat, Killing Cloud, Food, Yam, Predator 2, Days of Thunder, Spi-rifot Excalibur, Search for the King, Imperium, Halls of Mor-tezuma, J. K. Spusah, Darkman Pyser Manager, Nawy Seals. Alle er originale ogi meget fin stand - swilges til halv prisi Ring, on her næmmen.

Amiga demoer og pd sæiges, F.eks.; Phenomena megad-emo, Technobrains demopack 1-6. Pris: 10 kr. incl. disk,

C64: Action Replay mk 6 med dansk manual, 500 kr + porto.

Monitor, 14" Philips, Vi snakker om prisen, Heny, Tommy 86 325318

Forvegrinter MPS 1550C, 50 klare fairer, 120 term/seix, er Parkennium Mrs 1530V, 50 kare larver, 120 tegryser, et beskrevet som den bedste farve-printer under 10.000 kr. 1/2 år gammel. Pris: 2000 kr. 86 120472

Commodore MPS 803 matrix-printer + software: Div. tekst behandlings-programmer + Newsroom, Heny, Søren, Pris: 600 kg

C64-printer med NLQ, enkeltark/baner, velegnet til grafik M, tilbehar. Som ny. Pris: 1000 kr. Kan også bruges til Amiga og PC med særligt interface. 74 441951

Commodore 64 (ny model) med diskette station 1541-li, 40 disketter, båndstation, diskbox, bøger, kabler. Samlet pris: 2200 kr. 31 519885

Prof. gentock fra Rendale m. software. Nypris: 14.000 kr, sælges nu for 9.000 kr. Er 101% ok (f) 75 422683

A2000 harddisk, Commodore Amiga 2092, 20Mb, Eurotra-de tutbo chipset monteret, Autoboot m. kickstart v1.3. Pris: 3500 kr. Træffes bedst efter 18. 31 382110

Arriga: Carrier command (med mc/klistermærke og flot manual), 200 kr. Powermonger, 156 kr. F.19 Steatth Fighter, 200 kr. Empire Strikes Back, 130 kr. 100 stk 3,5° Denon nonem disketter (Insvarig garanti), 600 kr. 42 318845

Commodore 64 (ikke brødkasse). Ideel hvis du er interesseret i andet end at spille. To år gammel. Sælges for 1,000 kr inklusive datasette u, låg. 88 350226

Multi-player "date-link" kabel. Spil to personer i spil som Populous, Sturt car racer og mange flere, 3 meter ledning. 100% testet. Kun 180 kr. Ring på tif: 86 287841, eller på tif: 86 483463.

PC-spill: Castles, Lemmings, Disc, Castle Master, Chuck Yeagers Air Combet, Sorcerer, Hear of China, Go, Backgam-mon Royale, UMS II, F29 Retallistor, Zork III, Nightbreed, P47 Thunderbolt, Mario Andrettis Racing Challenge, Armor Alley, Sands of fire, Timequest, Dark heart of Ukruli. Alle spillene er originale og i fin stand. Sæliges meget billigt - prisen taler

### 86 108107

Battle Command, Powermonger, Speedball 2, Balance of Power 1990 (org). Fra 200 kr.

Commodore 64 (ny model), 1541-II diskettestation, 20 disketter, båndoptager, alle manualer, masser af spil (både på bånd og disk). Pris: †2500 kr.

C64 band FLaser Squad, Pirates, Turrican m.fl. (org). Pris: 75 kr. 98 429378

Prospeed til C128D eller C128 med 1571 diskdrev, Lo-der/saver 202 bicker i 54-mode på under 4 sekunder. Med godt kepip program indlagt i RMD, kun 500 kr. Commodors 2090 handdisk controller med 20 Mb handdisk plus installer inglastisk. 2000 kr. C64 split häppen Ranger, Gunship, Silent Service m.T., fra 150 kr. Delluse Plant til til Anniga, 400 km hand Service m.T., fra 150 kr. Delluse Plant til til Anniga, 400 km hand Service m.T., fra 150 kr. Delluse Plant til til Anniga, 400 km hand Service m.T. kr. Amiga Comal, 500 kr. Herw. Jacob fra kl. 16-21.

MPS 1550C printer med pair, kabler og manual. 100% ok. Giv et bud! Henv. Jørgen. 66 861222

Amigaspil: Buck Rogers (1mb), Red Storm rising, F29, Imperium, Fighter bomber. Sallges for 250 kr. pr. stk. (incl. fragt).

Commodore 128 med diskettestation, ca. 150 disketter, rensedisk, 2 diskboxe, Final cartridge 3. Pris: 2800 kr. 86 611131

ANNONCE-KUPON Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X): Kob., Salg., Bytte., Opslags-

taylen... Tekst:

> Telefon-nummer: Send kuponen snarest til: **Det Nye COMputer** St. Kongensgade 72 1264 København K

C64 bånd: Black Tiger, Boulder dash, Castle master, Ghopt-busters 2, Kick Off 2. Aller er org. med manual. 80 kr pr. stk. 85 315490

Aztec C developer (1000 kr), Mcc Pascal (500 kr), Pageset-ter (250 kr), Saelges samlet for 1700 kr. 42 281885

C64 båndsnil: Batman the Movie: 100 kr. Barbarian: 60 kr. Football manager 2, 60 kr. Int. 3D tennis, 50 kr. Dan Dare 3, 60 kr. Shanghai karate, 40 kr. Circus attractions, 40 kr. 53 584269

Ramudvideise (512K) til Amiga. Commodores originale med ur. 100% ok. 350 kr

C64 spill og programmer (bånd, disk og cartridge): 3D Con-struction Kit, Darlwhan, Pang, Winning Team. Zork III, Deadline, Starcross, Suspended, Italy 1990. The Games, Ferrari Formula J. Heavy Metal, Warship, The Train, Skull and Cros-sbones. Garse over, Ninja Spirits, Powerplay m.fl. Alle or on-ginale med komplet manual og i fin stand. Sælges meget bil-

Printer, Seikosha SP-1000VC kvalltets-printer til Commodo-re 64/128. Med traktor-fremføring og papir, Perfekt stand.

Invetick med variabel auto-fire, to skydeknanner surekonper, 6 micro-switches, langt kabel, LED-indikering, 98 kr. 42 268349

Computerbager om Commodore 84 og Amiga. På dansk, engelsk og tysk. Alt om graffik, lyd, business, begynder-guide og maget andet. Stort udvalg, Begeme sæliges fra 50 kr. pr.

Spil til Amiga: Ghostbusters II, Captain Blood, Org. og i perfekt stand. Sælges billigt. 42 268349

kinkode programmering på Amiga Bl.a. source codes (c. 400 disks), bager, PD software of mega mere. Også til både nybegyndere og erfame programmater. Ring og har næmmere. Henv. Kasper. 86 963872

IBM PC XT 286 640 kb med 20 mb harddisk, Incl. Epson printer, 25 spil, ca. 40 disketter + diskettebox, joystick + kort. Pris: 9000kr. Henv. efter ki 20. 31 515182

C64: Sampler 64 med software og dansk manual + tromme program og ekstra disketter med samples, Inkl., stik til Tv (ikke til monitor). Pris: 425 kr. 53 772592

C64; Barbarian II (bånd) - 100 kr. Super Oswald (disk) - 100 kr. Sælges samlet for 150 kr. Programmeringsbagen "Højt spil med Commodore 64" - 100 kr.

Atari ST spil sæiges. Alle er originaler i fin stand med kom-plette instruktioner. Ring og hør nærmere, spillene sæiges til under halv pris!!

Commodore 64 med diskette- og båndstation, diskholder. Comal 80, spil. Pris: 2000 kr. 42 327208

Amige assembler source koder. Blandt andet: Plasma, Analyzer, Sinusscroll, Vector balls, 3D vectors, Trackload. Ring hvis du mangler en rutine! Disk med 50 köder koster 50 kr linkt, diskette).

Nye demoer til Amiga. Kun få dage gamle. En diskette med 5-8 demoer koster kun 12 kr (inkl. diskette). Hurtig leveringt 97 351938

PC-spil: Hugo sælges for 200 kr. Henv. Jens. 42 650997

86 108107

Commodore 64 med datasette, Final cartridge III, Copy 2000 turbomodul, org. spil. Henv. Karsten. 97 854821

Artiga: Planetfall + hintbook, Witness, Police Quest I/II + hintsheet, Time and Magik + hintbook, Sælges fra 100 kr.



F/A 18 Interceptor (org) saeiges for 200 kr. Evt. bytte med Sim City. 42 952970

Amiga PD: Fish (1-460), Amicus, Cucug, Pris inkl. diskette:

AMOS PD sæiges, Nyhed, hele Amos PD serien sælges for kun 12 kr. pr. stk. inkl. diskette, 86 246445

9-nåls printer sælges for 1500 kr. Ca 900 ark papir og manu BE 344686

Commodore 64 med 1541 diskettestation, 100 disketter, 2 datasetter, 10 bånd, 2 joysticks, Comai 80, disk doubler, lister, mange gode spil, manualer, 100% ok. Sælges for 3250 kr 53 572332

Commodore 64 med 1541 diskette station, joystick, spil, turbomodul, 2500 kr. 42 401644

Amiga PO disketter med nye demoer. 1 stk: 10 kr. 10 stk: 75 kr. 20 stk: 100 kr. Priseme er excl. disk. Hver disk indehol-der ca. 5-8 demoer. Sendes samme dag. 97 382224

Amiga-spit: Hugo, Gridrun og Datastorm, Fra 100 kr og oper-

Arniga: Interword og Interspread sælges for 500 kr. pr. stk.

C64: Diskettespii. James Bond Licence to kill og 4x4 Off road racing. Sæiges seperat for 100 kr. pr. stk. eller samlet fo 175 N 86 294075

Commodore 128, 1571 diskettestation, Spil, 3 joysticks Herw, Michael efter ki. 18. 31 191988

Sega Master system med ekstra joystick, lys-pistol og 5 spil 1200 kr. Henv. Claus. 44 537005

Commodore 64 (ny model) med 1541-li diskette station, diskbox med mange disketter og distasette med 19 org. spil (bla. Hugo, Kick Off II, Batman the Movie, Labyrinth og man-ge andre). Sælges for 3000 kr. Herv. Thomas. 86 284805

Arriga: The Plague, 100 kr. Zak McKracken, 100 kr. 86 815173

Commodore 64 med båndstation, diskette station med ca. 50 disketter, tastatur, transformer, mange spil. Sælges for 2000 kr.

42 642640

modore 64 med båndstation, joystick og spil. Sælges 75 944546

Commodore 128 med diskette station (1571), farvenrinter Commodore 128 med diakette station (1571), farveprinter ISRat CL-10C), Farvemonitor (1501), bidnotpager, Action replay MKV, tro (pysticks, Sastges for 9500 kr. Alcotini sampler (trypis 7.95 kr) med prof. hilf militoflon (rypis 395 kr) sælges samlet for 500 kr. Masilkens 512 kr. armakdedise som kan utvides til 1,8 Mb (trypis 999 kr) samleges for 300 kr., Dor er alle nætvendige kalber med til samges for 300 kr. Der er alle nøds pleren, Spørg efter Jack,

The Final Cartridge 3 satigles for 350 kr.

Amiga Action Replay. 100% I orden og med garanti-bevis. Sæiges for 650 kr. 31 287193

artsound sampler. Er kun brugt et par gange. Med garan 31 287193

Commodore 64 med diskette station, 123 disketter, 2 diskboxe, båndstation, 20 bånd, jøyelick og disk doubler + diverse ting.Pris: 2800 kr. Henv. Torben. 68 115124

Amigaspil: Imperium, Conflict, Wizball, Bards tale II. Samlet for 250 kr +porto.

PD-programmer til Amiga: Fish (1-440), Amicus, Cucug, Inkl. 3,5° diskette, 10 kr pr. stk. Ring og få tilsendt indholdsfor tegnelse. 98 166125

miga 500 + 2,5Mb, ekstra drev, monitor og printer, 9000 48 141620

Commodere 64 med diskettestation 1541-ll, băndstation, joystick, turbomodul, 2 diskboxe og mange spili. Sæiges sæmlet for 2700 kr, evt. adskilt. 86 149738

C64 disk: Labyrinth, 100 kr. Scapeghost, 125 kr. Head over Heels, 30 kr. Vendetta, 100 kr. Katastrofe på Titan, 40 kr.

M.fl. Henv. Lars. modore 64 med diskettestation 1541 plus 70 disktet

ter i diskbox. Mps 801 printer m. papir og farvebånd. Desu-den medfalger båndstation og to stk. Wico bathandle joysticks. Sælges kun samlet, Pris: 2495 kr.

dore 64 med diskuttestation 1541-II, diskbox med 32 fyldte disketter, båndstation med 2 org, spil, bøger og vej-ledning, 2 joyaticks. Fast pris: 3000 kr. 78 626420

Commodore 64 (ny model) med båndstation og mange spil. Virker bortset fra, at der er lidt i vejen med mellemnums tasten, Pris: 750 kr. 75 220834

Commodore 64 med diskettestation 1541-li, 53 disketter, datasette 1530 med 32 bånd, joystick, Comal 80, Easy script, diskette doubler, masser af spil, alle manualer medfølger, computerblade og andre småting. Pris: 3000 kr.

Commodore 64 med farve video monitor (1702) og dataset-te. Desuden medfølger joystick, 15 spil, Comal 80 modul og fem bøger om programmering. Samlet pris: 2500 kr. 31 634132

ndo med 4 spil + super controller. Pris: 1250 kr. Sp efter Wm. 31 175455

Amiga-spit: Säkworm, Super Osweld, Osweld, Sæiges for 100 kr. Desuden sæiges Space Quest for 250 kr. 42 909694

C64 disk: Pirates, Prisen taler vi pm. 99 46 1991

Commodore 64 med diskette station, næsten 40 disk og der er stadig garanti på diskette stationen. Det er 100% i orden og alle disketter er double-sidede.

Commodore 128, printer, diskettestation, båndstation, TFC Ill mm. Alt er med manualer + mange spil, Pris: 3500 kr. 42 190040

C64 disk: Predator, 70 kr. Labyrinth, 110 kr. Sælges samlet. for 150 k

31 679132

Commodore 64, komplet aniseg: C64, 1541-II diskettestation, sort/midt §emsyn. 2 jorsticks; bändstation, 50 disket-ter og spil, computerbånd, diskettebox, transformatov, disk klipper. Sæiges for 2700 kr. 97 413948

Commodore 128 med Dolphin dos, diskette station 1571. printer Mps 1000, båndstation 1530, 1200 baud modem -ca, 100 disketter, Samlet pris: 5500 kr. Ring i weekenden.

Amiga PD og demoer, Pris pr. disk; 12 kr, inkl. disketter

98 331934

C64: 11 spil seelges semiet for 500 kr. Ring efter kl. 19 og spørg efter Kristian Bekker. 42 871241.

Indiana Jones III sæiges til Amiga. Evt. bytte med Megadrive

C64 håndspil: Red heat, Vigilante, Super Oswald, Predator, Sælges for 50 kr. pr. stk. 48 796471

Commodore 64, diskettestation, 2 år gammelt, helt ny mad, disketter + spil, box, brugervejledning, Pris: 2000 kr. Heny Frik

62 623444 Commodore 64, komplet med 2 båndstationer, 40 bånd,

joystick, div. bøger, joysticks mm. 2500 kr. 46 384627 Amiga 500 med 520 tv-modulator, senator eksternt diskdrev, 512K ram-udvidelse, sound control box, mus med måtte + spil. Kun et år gammelt. Alt er 100% ok. Herw. Tom-

my Prist 5000 kt. 98 663252

Commodore 64 med diskettestation, båndoptager, joystick, diskbox, 57 disketter, båndspil, 3 moduler.

86 614979

Commodore 64 med diskettestation, båndoptager, lyspistol, joystick og mange spil. Sæliges for 2500 kr. 31 196854

Amiga 500 i org. emballage m. ram-udvidelse (512 kb), mus-emätte til musen, tv-modulator, 118 disketter i diskookse, emätte til musen, tv-moduletor, 118 disketter i diskbokse joystick. Pris: 4500 kr. Henv. efter kl. 19. Spørg efter Henrik 43 530967

Commodore 64 (ny model) med diskette station 1541-il og sections are by modely med diskette station 1541-0 of stanking samt diskenses og fastload (final cartridge), joystick, to bose med 110 disketter, spil og mange bøger. Samlet pris: 3000 iv. \$3 860167

A 2000 B-model, 6.2 bundarint, GVP 52Mb Quantum hard med 2 Mh ram onboard (dvs. 3Mh ielt), 2 stk, 3.5 disk med 2 Mo ram oncourd (ove. 3Mb len), 2 Sm. len), 2 Sm. diskdrev (1 org leg 1 NEC). 1084 stereo monitor, silence stejdsemper med produktansvar, 2 stk. joystick, mus etc. 50 disketter med box, mange org, programmer (bia. Kind

words, Turbo Silver og 6 org, spil). (nypris med software og dagens gældende priser: 22.000 kr). Sælges for 15.000 kr elier til beieste bud. 31 638411

Commodore 128, diskettestation 1541, farvemoniti 1701, printer 4023, bendstation, fasticader, org. bånd o disketter. Alt er meget velholdt og sæliges for 4000 kr. 42 524924

Commodore 128 med båndstation, 1541-8 diskettestation, 8 tidnid og 180 disketter, Action Replay MKG (stadig geram), 3 joystickis, mus. lyspen (helt ny, aldrig brugt), diskbox, diskdoubler, (Nyanis: 8000 kr.) - sætiges for under halv pris: 3800 kr. Henv. Kenneth

Commodore 64 (ny model) med gul manitor, matrix printer med papir, 2 joysticks, 15 bånd, computerblade og pro-grammer, livjpris: 6.289,20 krt, sæliges for 2500 kr. 42 99608

Commodore 64, båndstation, diskettestation 1541-li, jöystick + diverse org, bånd- og disk-spil (bl.a. Silent Service, Steattn fighter, Sim City, Maniac Mansion + flere), Diskette-box, disketter og begen. Pris: 3500 liv. Hernrendelse: Micha-

49 711546

Commodore 64 (ny model) med tilbeher og org. spil. ideel for

42 11 21 13

niga: Labyrinth spil. Sælges for 100 kr. herv. Dan. 1 944412

A590 20Mb, 9mdr garanti, Sæiges pga, feilkøb, Pris: 3500

98 494924

Commodore 1280 med farvenrinter, monitor, mande spil. bager etc. 4000 kr. Henv. Anders:

Philipe 8833 farvemonitor med vippe/dreje sokkel. Kun et år gammel. Pris: 1995 kr. 98 546312

Commodore 64 (ny model), diskettestation 1541-li, bånd-station, turbo cartridge, to joysticks, to diskboxe, over 120 disketter. Pits: 2500 kr. Henv. Jørgen. 74 506440

ga: The enforcer, Pris: 60 kg.

86 223318

Alle numre at "Det Nye COMputer" - fra 6, årgang, nr 3 til 7 årgang nr. 8. Sæiges for 20 kr. pr. stk, eller samlet for 300 kr. Alle er i perfekt stand.

odore 64 med 1541C diskettestation, diskdoble manualer, kabler, tekstbehandling og andre seriøse pro-grammer, 85 disketter. Prisen taler vi om. Henv. Jørgen.

A500 med farvemonitro 8833, 5,25" ekstra drev, kickstart omskifter, ramudvidelse, musemätte, arcade-joysticks, diskbokse, boot selector og div. disketter. Pris: 6900 kr.

Commodore mps 1230 printer. 1 är men næsten likke brugt. Yderligere medfølger Amiga-atik, menualer, kabler og nyt far-sebånd, Pris: 1100 kr.

Arniga: KindWords 1:3, Sæiges for 175 kr. 74 652427

Commodore 64 med diskettestation 1541, datasette, 2 josticks, Star LC-10 printer, The Final cartridge 2, disklob-ler og ca. 60 disketter i box. Tekstbehandling, solil, tools mm. Org. manuaier, Alt er i perfekt stand. Pris: 3000 kr.

PD-disketter sælges fra 12 kr. pr. diskette inkl. porto. Send 20 kr. for katalog diskette til: Thomas Amesen, Rødtvetvel en 16-504, N-0955 Osio, Norge.

C64 båndspil sæiges til ca. halv pris: Skull & Cross World- og Summer games, Crazy cars, Streetfighter - 50 kr. wond- og summer games, Crazy cars, Streetfighter - 50 kr. pr. atk. Total Recall, Creatures, Line of Fire, Lottus esprit- 85 kr. pr. atk. Spilpakker (Wheels of fire og Hollywood collection), Batman the movie, Indiana Jones III, Ghostbusters II, Robocop- 150 kr. Alt sende pr. efferkrav, 86 899325

Amiga: Soldier 2000 - 100 kr. Terrorpods - 100 kr. Iron Lord Amegic Souther 2007 100 M: Permitting 1 25 km, North & South - 135 km, Hound of Shadow - 135 km, Seeiges semilet for 375 km, Evt. bytte med Indy 3 (adv.), Corpuption, Budokan, Guild of thieves, F29 Retailator, Rishl, Operation Thunderbott, Sim city, The lost patrol. 53 772592

C64 disk: Ninje hamster kun kr. 75. Evt. bytte til The untouchables, Rick dangsrous i eller II. Rainbow Islands, Turrican (Kun disk). Henv. Jannia. 44 443741

Commodore 64 + Amstrad cpc 464 og meget tilbehar. Kun 42 976182

BYTTES

C64 spil. Haves:Footbell Manager W.E.C. og Geme Killer, Ønskes: Shadowgate, Uninvited, King of Chicago eller Man-chester United. Spørg efter Palle.

C64 bånd, Haves: Terramex, Xterminator, Kick off 2, Labyrinth, Ønskes: Manchester united, Pirates, Turrican, Indiana

Haves: DataTronics Discovery 2400 C - 2400 baud n med kabler og software. med minimum 2 Mb Ram. are, finskes: Ramudvidelse til A2000 42 223044

Amiga. F29 Retallator byttes med A-10 Tank killer eller F-19 62 613980

Geos desktop 1.5 m. manual til C128 byttes til Wings of Fury Geos deskup 1,5 m. manua in C124 bytes in wings of Fuy og/eller Sim City, begge til D64. Herw. likke mellem kl. 15-17. Sparg ofter Rene. 53 788435

Amiga-kontakter søkes for bytte av demos, Svarar på alla. Skriv til: The Biltters, Box 2019, 95202 Kalix, Sweden, Eller ring (fra Danmark): 00946 923 15801

C64 båndspil. Haves: Ghostbusters II, Time Machine og Cha se Hq. Ønskes: Kick Off 2, Microprose Soccer eller andre 65 941282

C64 bändspil. Haves: Soccer Boss, Trackault Menager, Met-ch Day 2, Ønskes: Super cup Football, Turrican 1+2, Myth. Sperg efter Morten. 90171

C64 båndspil. Haves: Forgotten Worlds og Labyrinth. Ønskes: Double Dragon II, Castle Master, Pirates. Herv.

56 841542

To stk. båndstation m. spil byttes til diskettestation 62 551709

Amige-spil, Haves: Keef the Thief, Licence to Kill, Austerlitz. s: Adventures eller håndboldspil 42 422429

86 108107

Haves; Spil og programmer til Amiga, PC, C64 og ST. Com-puterbøger til C64. Ønskes: Videofilm eller andet af værdi (ikke spil).

Haves: Hugo (1mb). Ønskes: Flimbos Quest.

Haves: Commodore 64 m. båndoptager, disk station, prin-ter, monitor. Samlet eller delt i byttes med ramudvidelse til

Amiga-spii, Haves: Milennium 2.2. Chronoquest II og Blood-Amgasan. Haves, Mierinian Z., Chronoques in og sidor, wych. Ønsker Carrier Command, Castle Master, Double Dragon II, M. U.D.S., Police Quest II, Secret of Monkey Island, Space Quest II og III, Soy'vs. Spy HII, Laser Squad, Drakhen, Dragons Breath, Wrigs Quest IV. Swords of Twilight og Time Machine, Henv. Peter 66 104682

Haves: Sega Megadrive m. 14 spil (ny-pris: over 7000 kr). Ønskes: Amiga + ekstra-udstyr. 31 693687

Haves: Police Quest, Falcon, Lords of the Rising sun, ynskes: Wings, Rocket Ranger, North and south (org.), 75 142980

Haves: Indy III action, Kick Off. Ønskes: Secret of Monkey Island, Heny, Christian 00929 947211

Haves: Falcon (org.). Ønskes: Amiga 3000. Sperg efter

C64 bándsmit, Haves: Myth. Sturit car racer. Rick dengerous. 2 + flere. Ønskes: Lord of Chaos 1, Ninja 3, Vendetta 33 133196

iga: PD, demoer, spil, utilities, grafik, musik etc. byttes. 66 134351

Philips Tv-tuner byttes med 5,25° drev eller andet hardware.

**OPSLAGSTAVLEN** Klub 64/128 søger nye medlemmer. Klubblad og disketter

sendes rundt, Henv. Gert Winther

testen inde i Gaza by. 75 518636

42 863761 Amiga-freaks fra hele verden!! Skriv på engelsk, tysk, dansk eller norsk, Ja, også svensk, Skriv til: Knut A. Rostad, Gräste-

inveien 21, N-4028 Stavanger, Norge. Eller ring: Medlemmer søges til rollespils-klub i Skærbæk, Sønderiyl-land, Spørg efter Jakob. 74 754452

Codenume Iceman; Jeg kan ikke klare den russiske ubåd. Hvad skal man gøre?

75 518636 Conquest of Camelot: Jeg behaver hjælp for at komme forbi

Sidder du fast i et spil? Jeg har løsninger, kort og tips til bl.a.: Societ out asset testing right ameninger, working this time, who now yet land, Larry 1-3, Space Quest 1-3, Lemmings, Mariac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones III, It came from the Desert 1-2, Loron, Gold Rush, Fature Wars, Operation Steatht, Manthuter 1-2, Bards Tale seeien, Pool of Relatines, Batman, Bloodwych, Shadow of the Beast, Oragons Leir, Space Ace + mange andre fra bl.a. Sierra, Infocom etc. Ring og hør nærmerel 86 108107

Amiga spille-klub søger nye medlemmer. Der vil blive sendt klub meddelelser ud, spil sælges, købes og byttes. Er du interesseret, så skriv till: Klim Orthmann, Vejruplund 59, 5290 Marsley. Eller ring på tif: 65 951626

Unge programmører søges. Ring og har nærmere, Man-fre 97 128453

Hurrican søger nye medlemmer, f.eks. codere og grafikere eller musikere. Henv. Brian, 86 590138

If you love demos for the Amiga and hate games etc... then contact: Abnormal deformity, P.O. Box 362, 1801 Askim, Norway. Our phone is lamer-protected, no illegal software

Er du en seriøs Amiga-programmør, som søger en gruppe, så se her! Vi vil beskæftige os med spil, demoer mm. Din alder er underordnet, men husk endelig, at vi cracker absolut IKKE. Ring og hør nærmere. 86 112197

Grafikere og musikere søges til ny gruppe (Maniacs), Kode-re er også velkomne, Ingen lamere, tald 75 927089

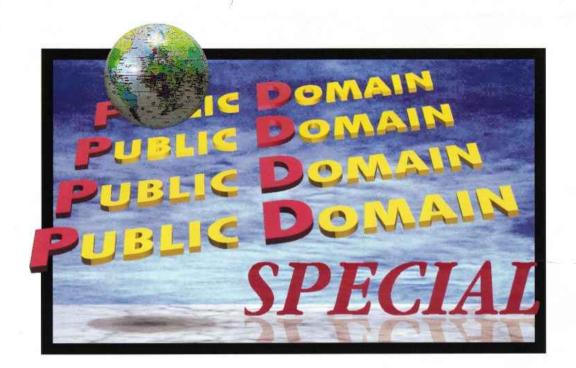




Legend Of Faerghail findes til Amiga, PC 3.5' og PC5.25' Vejl. udsalgspris incl. moms : 299,-

Interactivision postordre : 86-802700





# Så er vi tilbage med nye og friske PD-programmer, der giver din Amiga endnu flere kræfter...

Af Bo Jørgensen

Indhold:
Globulus (spil)
KeyMeny (utility)
Lotto (utility)
TextPlus (Tekstbehandling)
TripleYachtZ (spil)
UltraF-4 (utility)

et er sommer, og det betyder det en masse fritid. Og med PD-Special skulle der nok være lidt til de lune sommeraftener. Vi har i denne måned den glæde at tilbyde et DANSK program, LOTTO, som en af vore trofaste læsere har lavet. Det er faktisk meget få PD-programmer, som kommer fra læserne. Er det fordi der ikke bliver lavet nogle?

Findes der virkelig ikke nogle kreative programmører rundt omkring i det danske land, som elsker deres Amiga, og som bruger al deres kostbare tid på at lave noget guf, som andre også burde have glæde af?

Jo, selvfølgelig gør der det. Men hvorfor de ikke kommer ud af busken og viser os deres små eller store mesterværker, det er mig en gåde. Lad dette være en opfordring! Udenlands ser det anderledes ud - heldigvis! De forskellige serier sender hver måned nye disketter på markedet, og jeg vil stadigvæk mene, at uden disse Amigafreaks, som bruger utrolig meget tid på "dyret", ville Amigaen have ligget i klasse med PC'erne - eller sagt med andre ord; - Det er ikke kun Commodore, soft - og hardwareproducenterne og alle de andre kommercielle instanser, der gør Amigaen til det den er, det er også, i meget høj grad endda, de folk der uden økonomisk gevinst bruger oceaner af tid til at programmere, og derefter lader resultatet indgå i en eller anden Public Domain serie. Tak skal I ha' hvor I end befinder jer i verden!

### Globulus (Innerprise).

Dette er demo-versionen af et nyt spil fra Innerprise, GLOBULUS. På trods af at dette "kun" er en demo (der mangler et level eller to) er det et spil helt i top. Globulus kan føres helt tilbage til det gamle spil Q-bert. Spilleren skal guide en lille sjov fyr rundt i et gangsystem og samle forskellige effekter op (til senere brug!?) - og pas på, det er ikke alle steder, der er lige sikkert at gå. Det er et svært spil. Specielt hvis man ikke er øvede i denne type spil. Men hva' - øvelse gør mester!

KeyMenu (Klowther)

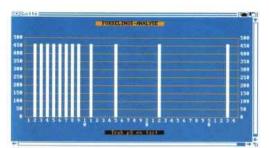
KeyMenu er et alternativ til Intuition-metoden - menuvalg via tastaturet. Intuition gør det muligt med højre Amiga- og ALT-tasten samt med piletasten at flytte pilen rundt på skærmen. Det er dog en meget besværlig måde at vælge programme på. Med Key-Menu er det meget lettere. Tryk en gang på venstre ALT-tast, og det aktive vindue (menubjælken) vil kommer frem. Derefter kan man bevæge pilen rundt på de



**Text Plus** 



Ultra F-4



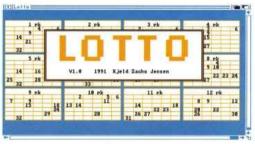
Lotto



Ultra F-4



Lotto



Lotto

forskellige iconer og vælge med RETURN.

KeyMenu kræver, at den tifhørende doc. læses. Det er ikke et program man lige kan starte og bruge første gang, man ser det.

e

n

Lotto (Kjeld Zacko Jensen)
Mon ikke alle har lyst til at vinde
een million (eller to). En af vejene
til millionen kan være lotto. Der er
nu flere end et halvt hundrede heldige, og det kan jo være at DU bliver den næste. En genvej til denne lyksalighed kan være igennem
programmet LOTTO. Dette DANSKE PD-program er skrevet i Comal og derefter kompileret. Lotto
er et yderst brugervenligt program (uden mus) og om det giver
brugeren den attraktive million
skal være usagt. Men det er et

godt program med mange funkti-

oner. Det kan lave lotto-rækker, gemme rækker på disketter eller harddisk, hente rækker fra disk/harddisk, gevinstkontrol, kontrol af rækker, udskrift på skærm/printer (ikke på datatipskuponer), grafisk oversigt over tegnfordelingen samt mulighed for at rette i de forskellige rækker.

Jeg er helt sikker på, at vi her har et program, som mange vil kunne bruge. Det er et godt program, og det er tydeligt, at der ligger mange timer bag. Det er skrevet i Amiga Comal, og da det jo som før omtalt er kompileret kan det køre på alle maskiner, også uden Comal sproget. For at det kunne være på disketten, har det været en tur igennem Power-Packer. Tak til Kjeld Z. Jensen, jeg skal se til, at du får et eller andet fra "lageret".

**TextPlus** (Martin Steppler) Tekstbehandling er efterhånden noget, alle kender til, og ét er sikkert, - om få år vil det blive obligatorisk at "lære tekstbehandling" i skolerne.

TextPlus er et lille tekstbehandlingsprogram som dog har mange muligheder. TextPlus er traditionelt opbygget, og jeg vil derfor ikke komme nærmere ind på hvordan programmet fungerer.

**Triple YactZ** (S.lannce)
Hvem kender ikke spillet Yatzy.
Nu er der også en Amiga-version,
TripleYactZ. TYZ er i princippet
identisk med det gammelkendte

Men på et punkt adskiller TYZ sig fra det originale, nemlig hvad angår points. UltraF-4 (Terry Bullard)

UltraF-4 er en demo af et disk-formateringsprogram. Det specielle ved dette program er at det kan formatere disketter, som ellers ikke kan formateres.

Det er "kun" en demo og mange af de forskellige muligheder, som programmet ellers lover, er slået fra. Men til trods for dette ser det ud til at være et lovende produkt.

Alt for denne gang

Det var alt for dene gang. Jeg håber, at vi i fremtiden vil se flere danske programmer i PD-Special, det er ligesom lidt sjovere når programmet kommer fra Uggeløse eller Hvide Sande og ikke, som det normalt er tilfældet, fra USA, England eller Tyskland.



# **Kun for begyndere:**

# Velkommen til Amigaens verden!

Har du lige købt en Amiga? Eller er du bare på 'bar bund', når du vil mere end at spille? Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at bruge Amigaen for første gang.

Af Lene Richter Illustration af Elisabeth Thoft

an du designe en bil i 4096 farver med en mus-mens du ajourfører et arkiv og spiller Mozart 222

- med amiga kan du"!!!

Det lyder flot. Og det KAN lade sig gøre... Men er det disse forventninger man har, når man transporterer sin nye Amiga 500 hjem, bør man nok indstille sig på, at det kræver en indsats. Enten en velspækket tegnebog eller en hjerne i stil med Einsteins. De færreste har nogle af delene, og kan derfor have glæde af at læse videre her.

ned og hygge sig med disse, indtil de er slidt op, joysticket går i stykker eller man er blevet træt af dem. Herefter kan man købe nogle flere og fortsætte (en Amigaejer ville ikke drømme om at øde penge på piratkopier, der sandsynligvis er fyldte med virus og med til at nedbryde markedet, således at de næste spil bliver endnu dyrere...)

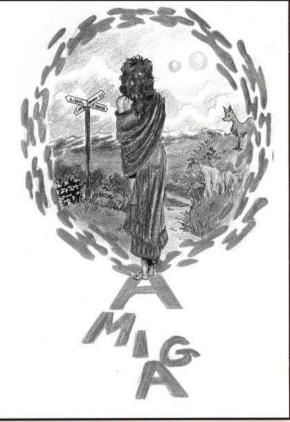
2) Købe nogle færdige programmer - f.eks. tegneprogrammer.
 Forsøge at komme igennem manualen og derefter hygge sig med disse, indtil man er blevet



### En Amiga hvad nu?

Er man i den heldige situation at have fået en Amiga inden for sin dør, kan man gøre tre ting:

 1) Bruge resten (!?) af sine penge på nogle dyre spil, sætte sig træt af det. Eller indtil man støder på noget, hvor man kunne tænke sig, at programmet virkede på en anden måde eller kunne noget mere. Som bod på dette kan man købe én eller anden form for ekstraudstyr, der umiddelbart



hjælper én over problemerne. Har man en god økonomi (stadigvæk), og kan man finde sig i et sådant afhængighedsforhold, er det naturligvis en udmærket løsning.

 -3) Man kan sætte sig for at finde ud af, hvad man kan med den 'rå' Amiga.

Det vil i de fleste tilfælde sige selve Amigaen, en mus, en Workbench diskette og en Extras diskette. Der er faktisk en hel del man kan udrette uden nogen former for ekstraudstyr.

Punkt 1) og punkt 2) behøver ikke nogen yderligere uddybning. Vi kan derfor straks kaste os over punkt 3).

Vi starter amigaen op

Når du har fået stillet din Amiga op - tilsluttet kablerne således som manualen beskriver, tilsluttet enten en monitor eller en TVskærm samt tændt for strømmen, ser du blot et billede af en diskette

For at kunne komme videre skal Workbench disketten sættes i diskettedrevet. Her er nemlig alle de programmer, Amigaen skal bruge for at fungere, og før de er læst ind i hukommelsen, reagerer den ikke på noget som helst. Hele diskette-operativsystemet (DOS) er således på Workbench disketten (Workbench).

Det første man bør gøre er derfor at lave en kopi af Workbench, og udelukkende bruge den, når man arbejder med sin Amiga. Det ville være fatalt, hvis den originale Workbench blev ødelagt ved et uheld....

Nogle af programmerne på Workbench har ikoner, og kan startes ved at klikke på dem med musen. Andre af programmern har ingen ikoner og kan kun startes gennem CLI (command line interface) eller SHELL - læs herom senere.

Workbench-disketten er FYLDT. Der er ikke plads til at gemme noget som helst på denne diskette. Vil man lave noget selv og gemme det, bør man derfor 'mølere om' således, at man har en diskette at bruge, der er egnet til netop dét, man vil arbejde med.

Extras disketten kan kun bruges efter Workbench-programmerne er læst ind. Også denne bør kopieres, og også denne fyldt. Alle detaljer vedrørende kopiering, åbning og lukning af vinduer og skuffer, formattering og lignende, vil jeg ikke komme ind på her. Det er beskrevet udmærket i manualen. Ligeledes vil jeg heller ikke opremse programmerne på de to disketter. Denne liste er bagest i det hæfte, der omtaler Extras1.3.

Jeg vil derimod gå lidt i dybden med brug af AmigaDOS, Amiga-



Basic og tilslutning af printer, da disse tre emner alle har et praktisk anvendelsesområde og er nødvendige, hvis vi skal nærme os det mål, overskriften skitserede.

### Brug af AmigaBASIC

På Extras disketten findes et program, der hedder AmigaBASIC.

Dette er en BASIC fortolker til Amigaen, og du kan altså umiddelbart programmere i dette højniveausprog. Det kan være nyttigt at lave én eller flere disketter udelukkende til BASIC-programmer. Det gøres ved simpelt hen at formattere en diskette og kopiere AmigaBASIC over herpå. Åbnes AmigaBA-SIC-ikonen vises to vinduer. Et output og et list vindue. List vinduet bruges til at skrive selve programmet i, mens output vinduet (som navnet siger) viser programmets 'produkt'. Et BASIC program kan gemmes i ASCII format. Og er dette tilfældet, kan programmet læses eller editeres via CLI/SHELL på samme måde som tekstfiler. Mere om AmigaBASIC i senere artikler.

Ekstraudstyr

Noget af det første, det kan være rart at have som ekstraudstyr til sin Amiga, er en printer. Der findes mange på markedet, der kan anvendes - både farveprintere og sort/hvid printere. Jeg vil ikke fremhæve nogle bestemte mærker her, men udelukkende komme med nogle tips til installationen af sin printer. Du kan evt. læse printertesten i DNC nr. 6/91. Det er nødvendigt med et program for udveksling af data fra Amigaen til printeren. På Workbench1.3 og på Extras1.3 er der flere sådanne programmer. Følger man vejledningen i manualen om, hvorledes mananvender og kopierer disse, får man hurtigt problemer. Man skal nemlig på forhånd vide, at man IKKE kan kopiere NOGET SOM HELST over på sin Workbench uden først at have slettet noget andet - og det er altså ret irriterende at have foretaget flere disketteskift m.m. for at ende op med systemmeddelelsen:

Workbench1.3 is full... (Dette gælder

iøvrigt alt andet sjovt man kan foretage sig, som er beskrevet i manualen).

Man bør derfor gøre, som nævnt i anvisningerne til 'barbering' af Workbench - slette de printernavne, man ikke skal bruge.

Findes det program, der skal anvendes til dén printer man har, på Extras-disketten, skal det ko-pieres over på den Workbench, man bruger. Det gøres nemmest ved at starte SHELL eller CLI og så taste:

### copy from Extras1.3/Devs/Printers/Navnpåprinter to Workbench / Devs/Printers

Man skal herefter foretage nogle få disketteskift, og sagen er i orden. Det eneste man nu be-høver er, at sætte preferences, change printer til den type printer og papir, man anvender.

Papirtype 'Custom' og papir-størrelse/ linieantal '60' passer i de fleste tilfælde.

Øvrigt nyttigt ekstraudstvr

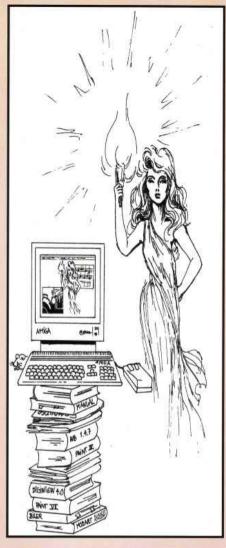
Man vil hurtigt finde det irriterende at skulle skifte diskette hele tiden, når man foretager kopieringer eller skriver til en anden disk.

Noget af dette irritationsmoment kan afhjælpes ved at bruge RAM:-enheden som et ekstra diskdrev; men problemet kan også klares ved at udvide sit 'an-læg' med et eksternt diskdrev. Disse kan fås for omkring 1000 kr, og jeg tror aldrig man vil fortryde denne investering.

Til slut vil jeg råde dig til at stille din Amiga op et sted, hvor der er god bordplads. Du vil nemlig lynhurtigt finde dig selv omgivet af manualer, bøger, blade med artikler og andet godt. Og der skulle også helst være plads til selve Amigaen.

Vi har nu foretaget de første skridt i retning af at 'designe en bil, ajourføre et arkiv og høre Mozart'; men der er lang vei endnuog hvem ved? Måske finder du på noget helt fjerde at bruge din Amiga til. Mulighederne er mange.

(Følg med i næste måned, hvor vi kigger lidt på brugen af såkaldte sekventielle filer, ideelle til lagring af data.)





### MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

til

1e

af

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigbeder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligbeder Bebersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

### RISIKOFRIT -FULD RETURRET!

Hvis du returnere det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevets pris. Du kan melde dig ud af Dataskoten når du selv ansker det

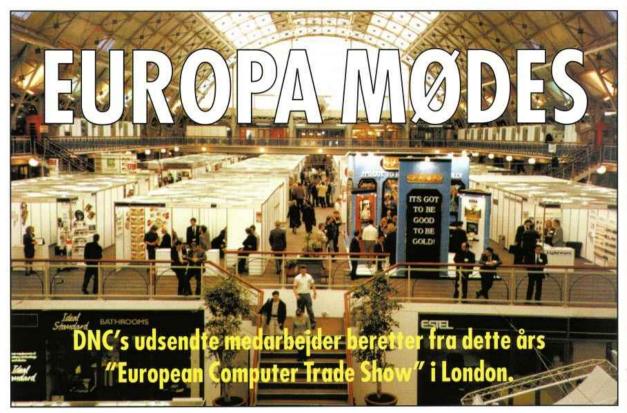
Maskinkodeprogrammering på AMIGA	Kr.	128,- pr.	brei
C-programmering	Kr.	128,- pr.	bre
Diskette med programeksempler (kun ved bestilling af kursus)	Kr.	72,- pr.	disi
C-64 maskinkode programmering	Kr.	98,- pr.	bre
Jeg betaler mit første brev således:			
Forudbetaling vedlagt på check			
Forudbetaling indsat på giro 7 24 23	44		
Efterkrav. Beløbet betales ved modtagels samt efterkravsgebyr på kr. 28,-	ien		
Navn:			
110000			
Adresse:			_



# DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18 2980 Kokkedal

**7** 49 18 00 77



### Af Søren Bang Hansen

en årlige ECTS-messe er på rekordtid blevet en vigtig tilbagevendende begivenhed i den europæiske computerbranche. Her mødes repræsentanter fra softwarehuse og hardwarefirmaer med computerpressen for at udveksle erfaringer og handelsaftaler i en rolig og uformel atmosfære.

På dette show er der nemlig ingen larmende video-skærme, ingen prangende stande, og gratis arcademaskiner, hvor horder af nysgerrige spilfreaks kæmper om at komme til. For i modsætning til f.eks. CES-showet er denne messe "trade only" private har ingen adgang. Og dog: Denne artikel skulle gerne gøre det ud for DIT personlige adgangskort, så også du kan få et indblik i, hvad der sker bag de lukkede døre, og hvor branchen bevæger sig hen i øjeblikket. Er du klar? Okay, lad os så gå indenfor...

### "Europæisering"

Som i de to foregående år er det "Business Design Centre", der danner rammen om showet. Vi ankommer i taxa, og får straks øje på det store sammenrend af jakkesæt, der har taget opstilling ved indgangen til den elegante bygning. Selvom private var forment adgang, blev messen besøgt af ca. 4000 mennesker, så kødannelser var uundgåelige.

Altså stiller vi os pænt til at vente, mens et par bevæbnede betjente med skrattende walkietalkier ihærdigt forsøger at håndhæve en vis køkultur. Det er svært, for de fleste har booket 15, og vores kontaktperson hedder Betty Jaeger. Betty er PR-chef for UBI Soft - det franske softwarehus, der sidst har gjort sig positivt bemærket med titler som B.A.T. og Pro Tennis Tour 2. Det næste, der kommer til Amigaen

Det fashionable "Business Design Centre" i London, der hvert år danner rammen om den europæiske computer-messe.

hele dagen op med møde-aftaler, og man vil jo nødigt blive forsinket allerede fra morgenstunden... Endelig er det blevet vores tur, og forsynet med presse-skilt bliver vi lukket ind i den store udstillingshal, der allerede syder af aktivitet.

En halv time senere end planlagt møder vi op til dagens første aftale (alle andre er også forsinkede, viser det sig, så det gør ikke så meget). Stedet er stand nr. D- fra den kant, er Music Master - et meget avanceret musikprogram, der har fået glimrende anmeldelser i den franske presse.

Loriciel er et andet fransk foretagende, der netop er begyndt at distribuere sine spil i Danmark. Vi har allerede testet det fabelagtigt flotte Panza Kick Boxing, og der er mere på vej! Hold øje med Disc (frisbee simulation), Builderland (arcade adventure) og Booly (puzzle spil). Disse spil er mindst lige så gode som Panza, forsikrer Emmanuelle Kreuz. Men hun er jo også eksportchefhos Loriciel, så gem hellere sparepengene til vores (mere objektive) test-team

har set på sagerne...

Der var i det hele taget flere "ikke-engelske" softwarehuse på dette års show end nogensinde før - et tydeligt vidnesbyrd om, at branchen bliver stadig mere "europæisk". Den tid er forbi, hvor England og USA havde monopol på markedet. Tyskland er godt med (Rainbow Arts, Magic Bytes, Demonware), men endnu stærkere står Frankrig, der efterhånden haler hastigt ind på Englands førerstatus. Og den franske forbindelse rækker langt videre end UBI Soft, Loriciel og Infogrames. Engelske Palace er blevet til franske Palace - firmaet er blevet opkøbt af den franske gigant Leisure Holding. Og de sørgelige rester af Activision, som mange troede død og begravet, er blevet overtaget af The Disc Company, der såmænd holder til i byernes by, Paris. Det betyder i første omgang, at ellers aflyste titler som R-Type II (shoot'em-up), Beast Busters (OpWolf-blaster) og Hunter (3D vektorspil) alligevel kommer til at se dagens lys made in France!

Men hvor bliver Danmark af? Hvornår begynder danske softwarehuse at gøre sig gældende på internationale marked? Distributører som SuperSoft og



Sofiech var selvfølgelig mødt op på showet, men derudover var det småt med den danske deltagelse. Ganske vist løb vi ind i et par repræsentanter fra Interactivision, der til daglig holder til i Silkeborg, men de var meget hemmelighedsfulde. De lovede dog, at der var spændende ting i vente... Vi håber det bedste, og vender tilbage med flere oplysninger, så snart vi får dem!

Licenser, licenser....

En anden klar trend på dette års ECTS-messe er, at licenserne er mere populære end nogensinde. Softwarehusene falder simpelthen over hinanden i den hårde kamp om rettighederne til at lave spil ud af kendte film og arcademaskiner.

U.S. Gold, der traditionen tro tegnede sig for showets største og mest iøjnefaldende stand, er gået så langt som til at udgive et spil over den fjerde Indiana Jones film - på trods af, at der efter alt at dømme slet ikke kommer nogen film! Så i mangel af bedre bygger "Indiana Jones & the Fate of Atlantis" på en tegneserie, der igen bygger på en drejebog, som angiveligt er skrevet af Spielberg selv. Filmen er strandet på, at Harrison Ford ikke ønsker at medvirke i flere Indy-film. Men det kan jo være han ændrer mening, når han ser dette actionspil, der er programmeret i samarbejde med Lucasfilm. Lucasfilm er igvrigt allerede i fuld gang med fortsættelsen til Secret of Monkey Island - 2'eren ventes ude omkring juletid!

m

à

Ocean er heller ikke ligefrem kendt for at holde sig tilbage i licens-ræset, og hvis jeg siger Robocop 3 og Terminator 2, ved du sikkert hvad jeg mener... Af mindre kendte Ocean-licenser skal nævnes Hudson Hawk, der bygger på en thriller med Bruce Willis i hovedrollen. Og Hook, som bygger på en moderne film-

udgave af den klassiske historie om Peter Pan. Med Spielberg som instruktør og Julia Roberts, Robin Williams og Dustin Hoffman på rollelisten, kan filmen kun blive en mega-succes. Gid det samme kunne siges om spillet!

Mirrorsoft holder sig heller ikke



Hyggelig snak i Domarks suite, hvortil kun folk med særlig invitation fik adgang. Bemærk den traditionelle blanding af slipseklædte forretningsmænd og langhårede programmører...

tilbage, hvad filmlicenserangår. Hvad siger du til Turtles 2 og Aliens 3?...

### ... Og atter licenser!

Men biograf-lærredet er som bekendt ikke ene-leverandør af licenser. Mange licens-spil starter i arcadehallernes blinkende tusmørke...

Domark har i de sidste par år slået sig op på at konvertere Tengens arcademaskiner (APB, Klax, Robot Monsters...), men de er nu nået til det punkt, hvor der snart ikke er mere tilbage at konvertere. Og hvad gør man så? Jo, man køber da bare rettighederne til nogle af Taitos arcademaskiner i stedet! Det første spil i Domarks Taito-serie er Invaders '91 (Space Invaders i nye klæder). Af kommende Tengen-konverteringer

(mere shoot'em-up).

Selv Elite, der ellers ikke har ladet høre fra sig meget længe, er pludselig hoppet på coin-op vognen med: Caveman Ninja (beat'em-up), Last Battle (mere beat'em-up), Edward Randy (endnu mere beat'em-up) og Suzaka GP (racerspil). Du kan naturligvis læse meget mere om alle disse licens-spil i "Games Preview" og "Gameplay", efterhånden som de bliver mere aktuelle.

kan nævnes: Pitfighter (ultra-vol-

deligt banke-spil), Race Drivin'

(den officielle fortsættelse til

Hard Drivin') og Ramparts (stra-

tegisk action). Vent dog ikke at se

nogle af disse spil før op mod jul.

de-licenser i ærmet, nemlig Alien

Storm (shoot'em-up) og Mercs

U.S. Gold har også et par arca-

Det eneste softwarehus, der konsekvent har nægtet at deltage i ræset om de hotteste licenser, er System 3. Direktøren, Mark Cale, mener at licenserne er en direkte trussel mod spilindustrien, fordi de koster softwarehusene en formue og hæmmer nytænkning og originalitet i spillene. Hvis man skal være lidt grov, kunne man spørge, om det da er et udtryk for originalitet og nytænkning at udgive det ene "Last Ninja 1/2/3/Remix" efter det andet... Men selvfølgelig skal man ikke være grov, så den bemærkning glemmer vi.

Billige spil

"Spillene er for dyre!", "Tror softwarehusene vi er millionærer?", "Er der noget at sige til, at vi kopirere?"... Du har hørt det igen og igen - i hvert fald hvis du følger med i Mailbox. Utilfredsheden over de høje spilpriser kender tilsyneladende ingen grænser. Og her er vi nået til showets tredje trend: Budget spil! (Service til sløve læsere: De to første trends var 1. Branchens "europæisering" og 2. licens-feberen).

Spil-markedet er meget pris-

følsomt, fordi en stor del af forbrugerne er børn med et meget begrænset budget. Det er der stadig flere softwarehuse, der får øjnene op for. Mastertronic, Kixx, Codemasters, Alternative, Hit Squad, Encore, Star Performers, 16 Blitz... Ethvert softwarehus med respekt for sig selv skal efterhånden have sin egen budget-label!

Og på dette års trade-show benyttede Domark lejligheden til at annoncere endnu en budgetlabel: Respray. Under dette navn vil Domark gen-udgive en række Amiga-titler til omkring 150 kr. De første spil kommer allerede om et par måneder. Det drejer sig om:Xybots, Dragon Spirit, Klax, Robot Monsters og Cyberball.

Gremlin lancerede minsandten også en ny budget-label på showet. De kalder den GBH, og de første spil der bliver genudgivet under GBH-navnet er: Supercars, Footballer of the Year, Impossamole, Venus the Fly Trap, Ultimate Golf og Combo Racer. Også her kommer prisen til at ligge på godt 150 kr for Amigaens vedkommende, mende, mende, delejerne kun behøver at slippe 60-70 kr. Hold øje med vores UPDATE-spalte!

Konsoller og computere

Der har været skrevet og talt meget om, at konsollerne ville trænge computerne helt ud af markedet: "Fremtiden tilhører Nintendo", mente mange. Fornemmelsen efter årets tradeshow er, at computer-folket kan ånde lettet op. Krigen mellem



Denne herre, fra firmaet "Division Virtual Reality", tiltrak sig megen opmærksomhed. Her demonstrerer han, hvor dum man ser ud, når man dyrker fremtidens underholdning...

computere og konsoller er afløst af noget, der bedst kan betegnes som fredelig sameksistens. Langt de fleste softwarehuse har



Infogrames kunne som det første softwarehus præsentere et færdigt CDTV-spil, nemlig Sim City. Pigen til højre hedder Christelle og er PR-chef i det franske foretagende.



Spilredaktøren på besøg hos System 3, hvis stand bar præg af, at firmaet netop har udgivet tredje afsnit i evighedsserien om den "næst-næst-næst-sidste Ninia"...

så småt vænnet sig til at udvikle til BÅDE computere og konsoller. Indtil videre sker det som regel på den måde, at computer-versionerne bliver lavet først, og dernæst senere konverteret til diverse konsoller. Markedet for konsol-spil er lukrativt, fordi der ikke er nogen piratkopiering, og når softwarehusene tjener flere penge, kommer det i sidste ende også computerejerne til gode.

Desuden bliver grænsen mellem konsol og computer jo stadig mere udvisket. Det er en offentlig hemmelighed, at Commodores C64 GS konsol er blevet et megaflop i England, men det ventes ikke at få nogen større indflydelse på cartridge-revolutionen (se artikel i DNC nr. 3). Samtidig har Commodore nemlig sat deres båndstation, den navnkundige "datasette", ud af produktion. Det betyder, at C64-markedet i stigende grad vil koncentrere sig om cartridge- og disk-spil, og eftersom en 64'er med disk-drev er uforholdsmæssig dyr i forhold til en Amiga, er cartridge stadig det mest realistiske bud på fremtidens lagermedie. Og ikke kun til 64'eren! Der er allerede forlydender om, at cartridgespil til Amigaen dukker op inden årets udgang. Watch this space!

PC-spil

Og så er vi nået til trend nummer 5: Der er et boom i salget af PC-spill Den gamle kontor-maskine er godt på vej til at blive markedets foretrukne legetøj. Dette bekræftes af de danske spildistributører, der længe har kunnet notere en kraftig stigning i salget af PC-spil. Ifølge Sofiech har PC'eren allerede overhalet 64'eren på dette område - og nu haler den ind på Amigaen.

For Amiga-ejerne betyder dette, at stadigt flere spil i første omgang bliver udviklet til PC'eren for senere at blive konverteret til Amigaen (men aldrig 64'eren dertil er spillene for store og avancerede). Denne praksis er allerede vidt udbredt, især blandt de softwarehuse, der har rødder i USA, hvor PC'eren længe har været den foretrukne spillemaskine. Og der er faktisk en del hotte PC-konverteringer på vej...

Wing Commander, der vakte stor opsigt på PC'eren på grund af den realistiske grafik, udkommer till Amigaen i oktober. Det er Mindscape, der står bag konverteringen, og vi må så bare håbe, at de også vælger at konvertere andre PC-hits såsom de nyeste afsnit i Ultima-sagaen og Wing Commander II.

Electronic Arts er et andet firma, der næsten konsekvent udvikler spillene på PC'eren og først senere (desværre ofte MEGET senere!) konverterer dem til Amigaen. På showet præsenterede de bl.a. Chuck Yeager's Afr Combat-en ny simulator med den kendte test-pilot i hovedrollen. Og så er der selvfølgelig Birds of Preyden enormt forsinkede flysimulator, som vi forhåbentlig meget snart får lov at anmelde!

### CDTV

Commodore var selvfølgelig også med på showet, men ikke fordi de havde noget nyt at præsentere. De var der nærmest mest for selskabelighedens skyld, som en repræsentant for Commodore udtrykte det.

Så var der mere interessant på Infogrames' stand. Her var nemlig opstillet en CDTV, der kørte en færdig version af Sim City. Der er lavet en del ændringer i forhold til Amiga-versionen. For det første er styresystemet naturligvis blevet tilpasset CDTV'ens styre-enhed, der jo på mange måder er anderledes end Amigaens mus. Lyden er også blevet kraftigt forbedret, og grafikken fungerer i to planer, idet man kan zoome ind på kortet over byen. Alt i alt var jeg imponeret - også lige så meget fordi Infogrames rent faktisk har taget springet og produceret et spil til en maskine, der end ikke er på markedet endnu.

Der var stærkt delte meninger om CDTV'en på showet. Mange amerikanske firmaer som f.eks. Accolade var dybt skeptiske, og pegede på, at markedet stadig er "grumset" pga. de mange konkurrerende CD-standarder, og at Commodore næppe har ressourcer til at klare sig i konkurrencen mod japanske mastodont-firmaer som Sony og Hitachi.

Faktum er i hvert fald, at CDTV'en ikke kommer nogen vegne uden software-support, så vi må håbe at flere firmaer følger Infogrames' eksempel, og at de skeptiske røster forstummer, når maskinen rent faktisk kommer på gaden.

En ting, der i hvert fald taler til CDTV'ens fordel, er at Commodore allerede fra starten vil markedsføre eksterne CD-drev til de eksisterende Amigaer, der på den måde kan gøres CDTV-kompatible. Prisen ventes at blive 599 engelske pund.

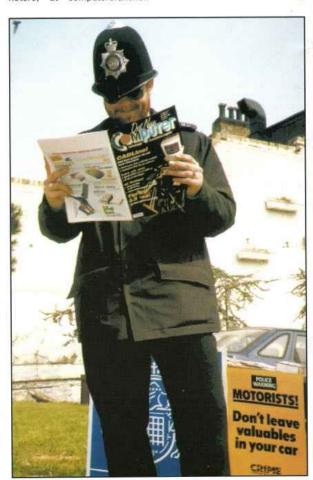
En spilbranche

Når man år efter år har haft lejlighed til at deltage i diverse computermesser og tale med folk fra branchen, er det altid fristende at lede efter generelle udviklingstendenser og drage en masse konklusioner. Og det er da også, hvad jeg har gjort i denne artikel. Men det skal understreges, at alle disse "trends" skal tages med et gran salt. Der findes i virkeligheden ikke nogen entydige konklusioner. Alle landene er forskellige, og forskellige tendenser trækker i modsatte retninger.

Men man kan med sikkerhed notere, at computerbranchen med årene er blevet stadig mere "moden" og etableret. Faktisk minder den mere om mere op pladeindustrien. De store firmaer er blevet mere velfunderede, men samtidig er det blevet sværere for små, nye firmaer at trænge ind på markedet. Sofiech's Henrik Sonne går så langt som til at sige, at han næppe ville have turdet starte sit to år gamle firma i dag...

En anden sikker konklusion, og måske i virkeligheden den vigtigste af alle, er at man nu roligt kan sætte et stort lighedstegn mellem hjemmecomputer-branchen og spilbranchen. Det europæiske trade show er ikke nogen spilmesse, men alligevel var der stort set ikke andet at se end spil, spil og atter spil. (Det skulle da lige være joysticks!)

Super-seriøse Hi-Soft, der er kendt for diverse avancerede programmerings-sprog, kunne på dette show præsentere deres nyeste udgivelse - en flysimulator!



Bedre end politiet tillader? Udenfor show-bygningen blev vi antastet af denne betjent, der efter en hurtig gennemlæsning måtte konkludere, at vore medbragte eksemplarer af DNC er af så høj kvalitet, at det er konkurrence-forvridende i forhold til de andre blade i Europa. Sagen kører i øjeblikket i EF-parlamentet...

# Fire esser til AMIGA



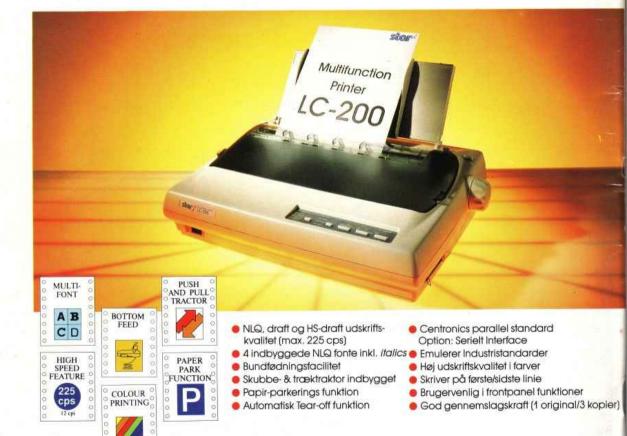
Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

FLEMMING STEFFENSEN CARL JENSENS VEJ 13 8260 VIBY J



The new multitalent LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



Kære kunder. 
Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske

enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris. Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

